



MARCEL GHERMAN

GENERATIA MATRIX

Marcel Gherman

Generația Matrix

ESEURI

2016



Marcel Gherman

Născut în 1978 la Chișinău. Între 1994 și 2003, autorul unor emisiuni de muzică electronică la Radio Moldova. Începînd de la vârsta de 15 ani a publicat în presa scrisă peste o sută de articole și eseuri. Colaborează la revistele *Sud-Est Cultural* și *Contrafort*, unde susține rubricile permanente „Bref” și, respectiv, „Trenduri”. A compus muzică editată pe CD la studiouri internaționale și difuzată la posturi de radio FM din diverse țări.

Volume publicate:

Cartea viselor – proză, Editura Arc, 2011.

Generația Matrix – eseuri, Editura Tipografiei Centrale, 2013.

Cer albastru deasupra Arcadiei – roman SF pentru adolescenți, Editura Prut, 2014.

Premiul Uniunii Scriitorilor din Moldova pentru Debut pe anul 2011, pentru volumul *Cartea viselor*.

Cartea viselor a intrat în **Topul 10 al celor mai citite cărți** ale anului 2011, conform unui sondaj realizat de Biblioteca Națională și Camera Cărții.

Premiul Primăriei Chișinău pentru Tineret pe anul 2012.

Premiul Uniunii Editorilor din Republica Moldova pe anul 2015, pentru volumul ***Cer albastru deasupra Arcadiei***.

Premiul Uniunii Scriitorilor din Republica Moldova la secțiunea Carte pentru Copii și Tineret pe anul 2014, pentru volumul ***Cer albastru deasupra Arcadiei***.

Membru al Uniunii Scriitorilor din Moldova

Membru al Uniunii Scriitorilor din România

Membru PEN Club Moldova

CUPRINS

UN RENASCENTIST POSTMODERN: MARCEL GHERMAN.....	8
ARGUMENT.....	12
PARTEA I. NOUA REALITATE MEDIATICĂ.....	16
FILMUL CYBERPUNK ȘI MITUL SECOLULUI 21	17
OFENSIVA NEO-GOTHIC-ULUI: SPRE UN NOU FRANKENSTEIN	23
EGOTRIP: ÎNTRE HITCHCOCK ȘI VERHOEVEN.....	29
FICȚIUNE ȘI REALITATE.....	34
IMAGO MUNDI NOVA: ARTA MULTIMEDIA AZI.....	39
EFFECTUL FLUTURELUI	44
TEHNICI DE DECONSTRUCȚIE	48
DE LA MICHELANGELO LA <i>ARS ELECTRONICA</i>	53
PARTEA II. PERIPLU ȘI MIT	58
ÎNTOARCEREA ÎN EDEN	59
PERIPLUL INIȚIATIC ÎN CREAȚIA MODERNĂ.....	64
CUNOAȘTERE ȘI CREDINȚĂ	69
RELIGIA, O RESURSĂ PRIMARĂ A CIVILIZAȚIEI	74
ATEMPORALITATEA ORIENTALĂ ȘI PROGRESUL OCCIDENTAL	78
DESPRE IMPREVIZIBIL	82
AL PATRULEA ELEMENT.....	86
ÎN CĂUTAREA ADEVĂRULUI	90
AVATAR, UN CONCHISTADOR ÎN PARADIS	95
DAVID MITCHELL ȘI „ATLASUL NORILOR”.....	101
<i>DUNE</i> : O LEGENDĂ SF	106
H.R. GIGER, UN EXPLORATOR AL TENEBRELOR.....	116
O EXPERIENȚĂ HIPERREALISTĂ: JOCURILE <i>SURVIVAL HORROR</i>	119
<i>TOTAL RECALL</i> : CĂLĂTORIE SPRE CENTRUL MINȚII.....	125
FILMUL NIPON DE LA JIDAIGEKI LA ANIME	130
FILMUL NIPON DE LA JIDAIGEKI LA ANIME (2)	135

FILME MADE IN HONG KONG.....	139
PARTEA III. PARADIGME MUZICALE	143
O ISTORIE A MUZICII ELECTRONICE.....	145
<i>SOUND ART</i> : LIMBAJUL CONCEPTUAL AL MUZICII ELECTRONICE	163
DANSÎND CU ZEUL SHIVA.....	168
TIRANIA MELODIEI ÎN MUZICĂ.....	172
ÎNTRE MINIMALISM ȘI MAXIMALISM.....	177
JERRY GOLDSMITH, UN MAESTRU AL IMAGINARULUI.....	181
VIKTOR ȚOI – UN SIMBOL AL PERESTROIKĂI	186
MĂRTURISIRILE UNUI CIBERNAUT	191
PARTEA IV . OAMENI ȘI IDEI	200
ALVIN TOFFLER ȘI AL TREILEA VAL	201
FRANCIS FUKUYAMA ȘI „VIITORUL POST-UMAN”	206
MARSHALL MCLUHAN: MEDIUM IS THE MESSAGE	211
JEAN BAUDRILLARD ȘI <i>DEȘERTUL REALITĂȚII</i>	216
ANDY WARHOL: 15 MINUTE DE CELEBRITATE.....	221
PARTEA V. FERVORI MILENARISTE.....	226
MOMENTUL Y2K ȘI MUZICA INDUSTRIALĂ.....	227
KNOW YOUR FOE: STRATEGIA SUPRAVIEȚUIRII ÎN SECOLUL 21	235
GLOBALIZAREA SAU LUPTA CU BIROCRAȚIA GLOBALĂ	238
NEVOIA DE ALTERITATE.....	242
DESPRE LIBERTATE.....	248
„COPYRIGHT-UL” ȘI LIBERTATEA ACCESULUI LA INFORMAȚIE	254
VASUL CU GREIERI SAU DESPRE SPIRITUL NIPON.....	258
TEAMA DE VIITOR	263
REPERE CULTURALE ȘI EXISTENȚIALE ALE NOII GENERAȚII	268

Un renașcentist postmodern: Marcel Gherman

Marcel Gherman este un autor insolit în peisajul literaturii române din Basarabia. Chiar alăturarea acestui nume „Basarabia” textelor și preocupărilor sale intelectuale este improprie. Și asta nu pentru că temele pe care le atacă se referă la fenomene ale artei și gândirii contemporane comune oamenilor de pe întreaga planetă. Există un motiv mai izbitor, ce se relevă la lectura prezentei cărți. Acest apelativ, „Basarabia”, ne trage spre trecut, spre o anumită zonă a frustrărilor și neîmplinirilor istorice, pe când tendința tânărului nostru autor este transgresarea limitărilor teritoriale și politice, accederea spre calitatea unui autentic „uomo universale”. Nu-i este străin „glasul rădăcinilor”, dimpotrivă, vibrează puternic la realitățile spațiului nativ, dar demersul său, *trendul* pe care îl preferă îl proiectează pe alte coordonate, mai ambițioase. Marcel Gherman este pur și simplu diferit, e un „fiu” al epocii tehnologice în care trăim, al orizonturilor de mâine, acolo unde se plămădește – ne asigură el – o nouă identitate și o nouă umanitate.

Între tinerii care au debutat în ultimii zece ani în literatura dintre Prut și Nistru, Marcel Gherman face o figură aparte – are o perfectă cunoaștere a limbii române, și pentru un scriitor originar din Basarabia acest fapt este un avantaj enorm care îl recomandă pentru scris; are o gândire profundă, un stil limpede, elaborat, îngrijit și plastic, stăpânește diverse registre ale scriiturii; e un spirit cultivat, cu o capacitate de asimilare proprie unui profesionist ajuns la o vârstă a maturității creatoare.

Ca artist și gânditor, așa cum apare în prozele și în eseurile sale, l-aș defini drept un *renascentist postmodern*. Poate părea

o alăturare paradoxală de termeni, dar nu e deloc așa în cazul lui Marcel Gherman, dacă ținem cont de varietatea domeniilor cunoașterii care îl atrag. E prozator, eseist, critic de film, orientalist, muzician (compune muzică electronică, fiind cunoscut în această calitate cu pseudonimul „Megatone” și având discuri editate în Norvegia, Japonia și Statele Unite, difuzate la posturi de radio din diverse țări), este teoretician al realității virtuale și al High-Tech-ului transferat și valorizat în artă.

Marcel Gherman a publicat la sfârșitul anului 2011 un volum de nuvele la Editura ARC, intitulat *Cartea viselor*, cu care a obținut Premiul de Debut al Uniunii Scriitorilor din Moldova. Pasiunea sa pentru filozofie, mistere, explorări cosmogonice și SF îi alimentează o proză înțesată de viziuni inițiatice, de experiențe-limită prin care trece individul din lumea de azi, confruntat cu avalanșa informațională, cu un Eu pierdut în „oglinnda spartă” a reflecțiilor alternative. Căutările sale literare, așa cum o mărturisește autorul nostru, se înscriu în curentul *cyberpunk* – manifestare a postmodernismului târziu – și exprimă, la nivel psihologic și estetic, un fel de tendință a artiștilor, în era digitală, de a compensa printr-o imaginație debordantă eșecul unei lumi deraiate în propria pastișă. Prozatorul Marcel Gherman nu doar visează, ci își analizează visele, pe ale sale și pe ale lumii întregi. Ficțiuni întrepătrunse cu realitatea, viața pe dimensiuni paralele, sincronia planurilor existențiale, „găuri de vierme” temporale, așa cum apar ele în *Atlasul norilor*, celebrul roman al englezului David Mitchell și în filmul pe care l-a inspirat – toate acestea îl pasionează, îi stimulează și impregnează scrisul.

Rubrica *Trenduri* pe care Marcel Gherman a susținut-o în revista *Contrafort* reprezintă o noutate absolută în Moldova, deoarece cultivă nuanțele și specificul unui univers pe care mulți dintre noi nici măcar nu îl observăm, îl ignorăm din prea multe prejudecăți induse și din autosuficiență intelectuală. Așa s-a născut volumul pe care îl prefățez – *Generația Matrix* –, al doilea al autorului nostru. Textele cuprinse aici, așa putea spune, dau corp teoretic ficțiunilor din *Cartea viselor*. Marcel Gherman operează în eseurile sale cu o impresionantă cantitate de informații, cu care știe să-și „blindeze” demonstrația – este dovada unor lecturi ample, bine asimilate și, cum spuneam, a unei deschideri multidisciplinare, împărtășite de prea puțini autori basarabeni. Marcel Gherman reflectă și judecă realitățile cu intransigența și candoarea unui intelectual veritabil, mizând pe valori morale și principii de conduită ce nu se modifică în funcție de epoci și de conjuncturi. Avantajele tehnologice de care ne bucurăm azi, ne avertizează tânărul eseist de la Chișinău, își au un revers malefic: ele accentuează reificarea și dezumanizarea omului, aservirea conștiinței sale față de noi centre de putere, cu atât mai greu de definit și de combătut cu cât se prevalează de sloganurile democrației, egalității și transparenței. „Sindromul Matrix”, deruta ontologică subsumată acestei sintagme, ne subjugă tot mai mult existența...

Într-o generație ca a sa, a tinerilor de 30 de ani, lansată după eliberarea de comunism, în care dominantă pare să fie superficialitatea și aproximația – atributele unei culturi precare, care lunecă de cele mai multe ori în vulgarisme și pornografie –, concentrarea lui Marcel Gherman pe aspecte delicate, situate cumva în penumbra existenței noastre, dincolo de un anume strat pe care trebuie să ai „antene” ca să-l percepi, este salutară și demnă de urmărit. Iar capacitatea de a pune în relație diferite aspecte ale artelor și științei, speculându-le un anume eclectism savuros și fertil, îi conturează un profil

inconfundabil în peisajul literar basarabean și, aș spune, chiar și în cel general românesc, unde, dacă e să formulez o comparație, și-ar afla un confrate afin, ca tematică și deschidere intelectuală: prozatorul Ion Manolescu.

Nu vreau să mai insist pe conținutul acestei cărți. O face autorul, mai pe larg și mai „tehnic”, în *Argumentul* care urmează. Tot ce aș mai adăuga e că volumul său de eseuri, ca și culegerea de proze scurte cu care a debutat, apreciată de critică și de cunoscătorii de literatură, îl recomandă pe Marcel Gherman drept un nume cu un imens potențial creator. Eu, personal, aștept de la el o mare operă de ficțiune, în care să-și armonizeze dimensiunile talentului său proteic și polivalent, oferindu-ne, deopotrivă, o inegalabilă satisfacție estetică și noi trepte pe un drum al cunoașterii și edificării, în cel mai pur stil (...ați ghicit!) renașcentist.

Vitalie Ciobanu

Argument

Generația mea a fost marcată de schimbare. Am devenit martorii tranziției de la o copilărie petrecută în anii 80 în comunism, cu banalitatea și monotonia sa aparentă, care ascundea mișcări telurice la nivel colectiv și individual, spre un multrîvnit *altceva*, spre acea *lume nouă*. Atunci s-a produs ceva important, iar lecția aceluia timp nu trebuie uitată. Oamenii secolului XX au asistat la manifestările unor ambiții necontrolate, care au creat monstruoziții precum teoria eficienței industriale aplicate societății, inventată de F. W. Taylor, iar căderea unui regim care se pretindea infailibil și etern a demonstrat eșecul oricăror construcții absolutiste.

Produsele mediatice provenite din Occident au înfățișat simboluri ale lumii reale, dar și ale unor lumi posibile. Abundența de lumină și culoare de la capătul „tunelului” comunist a avut un impact covârșitor asupra mea și a colegilor mei de generație, influențându-ne pînă și visele. După un lung și fascinant pelerinaj prin lumi virtuale, am încercat să dau un sens lecturilor, miilor de filme și piese muzicale, sutelor de jocuri de computer „devorate” dintr-o respirație în toți acești ani. Ideile acumulate pe parcursul acestor „călătorii” care fac parte din periplul vieții, asociate unui efort introspectiv, m-au condus pînă la a susține în revista *Contrafort* o rubrică. Cu acest prilej doresc să-mi exprim recunoștința d-lor Vitalie Ciobanu și Vasile Gârneț pentru că m-au încurajat, oferindu-mi șansa de a mă

manifesta în spațiul unei reviste de o înaltă ținută. Cartea de față prezintă o serie de eseuri publicate în cadrul acestei rubrici.

În volumul de față am încercat să prezint câteva dintre noile fenomene artistice ale începutului de secol 21, analizându-le în raport cu trecutul cultural. Sper ca textele incluse aici să prezinte interes atât pentru cititorii tineri, cât și pentru cei în vîrstă, temele tinzînd să realizeze un echilibru între arta cultă și cea „profană”.

Este evident că ficțiunile în care abundă peisajul mediatic actual posedă o forță enormă. Ne aflăm în continuare pe același Pămînt strîmt, dar imaginația noastră traversează limitele spațiului și timpului, și aduce la lumină misterele trecutului și viitorului. Se pare că nu mai e nimic care să ne poată surprinde. Posibil, cea mai importantă calitate a imaginației constă în capacitatea sa de a evoca un anume adevăr care sfidează autoritatea răului și a suferinței, asemenea unui vis în interiorul unui alt vis care ne face să ne deșeptăm.

Comunicarea dintre culturi este probabil unul dintre fenomenele cu adevărat benefice ce se manifestă în lumea de azi. Fiecare tradiție percepe celelalte culturi din perspectiva propriei individualități și astfel se formează o rețea de interconexiuni, de reflecții nesfîrșite, care tind să reconstituie acea unitate primordială care se presupune că ar fi existat la începutul istoriei umane. Acest efort de însumare conduce totodată spre recuperarea unei cunoașteri profunde.

Există numeroase modele repetitive prezente în toate culturile de oriunde și de oricînd. Bunăoară, am putea afla

paralele între forma temporală a unei piese muzicale, modelul periplusurilor în literatură, cel al călătoriilor inițiatice în viața reală, și ciclurile naturii.

Aflăm similarități între tehnicile de vizualizare aplicate în hinduism și buddhism, și principiile realității virtuale, sau între Timpul Viselor al aborigenilor australieni și rețeaua Internet, o dimensiune paralelă în care spațiul este anulat. Rolul magiei este preluat acum de tehnologie. Fenomenele artistice contemporane, de la muzica lui Xenakis și Stockhausen pînă la concertele *rave*, de la mișcarea hippie și rock-ul psihedelic pînă la muzica *ambient-experimental* și *industrial* reiau modelele ritualurilor omului primitiv. Jazz-ul, dar și muzica techno, au fost create de artiști afroamericani. Fondatorii literaturii fantasy, un folclor artificial, au apelat de fapt la miturile celtice și scandinave. Atunci cînd a creat seria „Războiul Stelelor”, George Lucas nu a făcut decît să pună în valoare tradiția culturală a lumii, la fel ca și Frank Herbert, creatorul romanului „Dune”, înaintea sa.

Timp de milenii natura umană a rămas nealterată. Totuși, chiar și această condiție riscă să fie supusă unor schimbări. Suprasolicitarea informațională provoacă transformări majore, care pot conduce la o desăvîrșire intelectuală și spirituală. Dar, în același timp, sîntem martorii unei degradări extreme, reprezentate prin tipajul barbarului dotat cu armă nucleară și computere. Din această perspectivă, pe parcursul istoriei artiștii au avut un rol similar șamanilor din culturile tradiționale, care restabileau o relație armonioasă cu forțele naturii în perioadele de

dezechilibru social. Același rol a fost exercitat de Carol cel Mare după dezordinea perioadei merovingiene, de artizanii Renașterii, precum și de toți reformatorii spirituali. Creațiile artistice au misiunea să reamintească societății ce înseamnă să fii om. Eseurile incluse în acest volum sînt și o încercare de a distinge un filon comun ce leagă diversele culturi, imprimîndu-le un sens.

Acestea ar fi repererele pe care se sprijină cartea de față. În cadrul ei, un spațiu aparte este rezervat muzicii electronice, vechea mea pasiune. Sînt prezente cîteva texte pe această temă, pe care o abordez în calitatea mea de muzician cunoscut sub *alter-ego*-ul Megatone, autor al unor emisiuni la Radio Moldova și al unor cronici în presă. Astfel, nu-mi rămîne decît să vă doresc o lectură plăcută, în speranța că fenomenele artistice prezentate în această carte vor ajunge să fie cunoscute de un public mai numeros.

Autorul

Partea I

Noua realitate mediatică

Filmul Cyberpunk și mitul secolului 21

În anii '60-'70, umanitatea era fascinată de explorarea spațiului, contemplând primii pași ai omului pe Lună, și urmărirea experiențelor psihedelice conduse de personalități ca Timothy Leary, Aldous Huxley sau Allen Ginsberg, care pătrundeau în profunzimile abisale ale spațiului interior. Astăzi, în contextul proliferării Internetului, a computerelor și a tehnologiilor avansate, într-o lume a ubicuității și a simulacrului care sfidează realitatea, o temă de actualitate a devenit ciber spațiul și realitatea virtuală.

Aceste trei domenii – cel al spațiului cosmic, cel al spațiului interior al viselor și tranșelor, și cel al ciber spațiului - sînt complementare. Ele vizează ceea ce diverse tradiții culturale consideră a fi o calitate umană definitorie, capacitatea de a transgresa, de a explora limitele lumii, pentru a accede la o unitate universală în care individul se reunifică cu infinitul. Bunăoară, motivul transgresiunii este prezent în mitul indian al primului om Manu, care descrie un pește ce călătorește dintr-un râuleț spre ocean, concomitent crescînd în dimensiuni. Aflăm aceeași idee și în Geneză, unde omul este îndemnat să exploreze și să populeze lumea.

Tehnologiile de realitate virtuală reactualizează preocupările disciplinelor spirituale din toate timpurile,

încercînd să recupereze unitatea primordială a lumii, să găsească perla perfecțiunii în apele dispersiei. Aceste tehnologii presupun o interpretare nouă a concepțiilor despre Iluzie, în special a doctrinei indiene Mayavada. Personajele miturilor secolului 21 se lansează astfel în ciber spațiu asemenea eroului din scriptura Zend Avesta a religiei antice Zoroastriete, pentru a reconfirma printr-o experiență mistică directă adevărul tradițiilor ancestrale.

Curentul cyberpunk al genului science-fiction, care abordează tema ciber spațiului și a interacțiunii om-mașină, este reprezentat de filme de mare succes, ca „Matrix”, „Nirvana”, „Existenz” sau „Blade Runner”.

Cuvîntul cyberpunk a fost introdus în limbajul comun odată cu lansarea, în 1984, a romanului science-fiction „Neuromancer” al lui William Gibson. „Neuromancer” a prezentat pentru prima dată concepția de *matrix*, cea a unei rețele computerizate la scară planetară, care a anticipat apariția Internetului. În acest roman, William Gibson a imaginat un ciber spațiu mai real decît realitatea. „Neuromancer” abundă în descrieri pitorești ale realității virtuale, avînd în centrul acțiunii un hacker implicat într-un conflict violent dintre două inteligențe artificiale. Gibson a reușit performanța din „Neuromancer”, inspirîndu-se din numeroase eseuri științifice din perioada respectivă. Creația sa a cunoscut două ecranizări, care au avut la origine povestiri din culegerea „Burning Chrome”. În filmul „Johnny Mnemonic”(1995), Keanu Reeves joacă rolul unui curier care poartă în memoria sa o bază de date capabilă să salveze întreaga lume. Din cauza unei regii neinspirate, în

„Johnny Mnemonic”, ideile originale ale lui Gibson au fost în mare măsură alterate. Un film mult mai reușit este însă „New Rose Hotel” (1998), în regia lui Abel Ferrara, ai cărui protagoniști sînt doi mercenari ce acționează pe frontul invizibil al războaielor dintre corporații.

Concepția de realitate virtuală hiperrealistă a fost prefigurată în filmul „Brainstorm” (1983), în care un sistem capabil să imprime și să reproducă simțurile omenești, branșîndu-se direct la semnalele cerebrale, este utilizat în scopuri malefice. Regizorul James Cameron a reluat subiectul din „Brainstorm” în thriller-ul science-fiction „Strange Days”(1995). Primele reprezentări ale ciberspațiului în cinematografie nu au fost întotdeauna reușite. De exemplu, ideile din „Tron” (1982), primul film cu grafică de computer tridimensională color, ne-ar părea astăzi naive și ridicole. În schimb, pelicula „Blade Runner”(1982), în regia lui Ridley Scott, rămîne una dintre cele mai spectaculoase creații science-fiction. „Blade Runner” este o adaptare după romanul lui Philip K. Dick, pe care mulți îl consideră cel mai talentat autor al genului. În acest film apare o nouă generație de androizi replicanți, cărora li se implantează memorii artificiale și care, deseori, nici nu bănuiesc că ar fi mașini. Un grup de androizi rebeli se întoarce pe Pămînt pentru a se răfui cu membrii corporației care i-a creat. „Blade Runner” abordează o serie de probleme ontologice, încercînd să redefinească natura umană în situații în care distincția dintre om și mașină devine ambiguă.

Filmele „Terminator” și „Robocop” reprezintă estetica industrială a anilor 80, dezvoltând tema relației om-mașină. În „Terminator” (1984), umanitatea se află în război cu o rețea computerizată, iar în „Robocop” (1986), personajul central devine involuntar un cyborg.

În „The Lawnmower Man” (1992), tehnologii de realitate virtuală în asociere cu droguri transformă un om obișnuit într-un adevărat zeu, un „Cyber-Christ”, ale cărui sacrificiu și metamorfoză finale simbolizează constituirea rețelei Internet.

Filmul „Nirvana” (1997) are ca protagonist un creator de jocuri de computer care află că munca sa este utilizată de corporații pentru a spăla mințile oamenilor. El își asumă un risc mortal, lansându-se în cel mai important zbor ciberspățial al vieții sale. Acest personaj plonjează în mainframe-ul corporației Okasama Star, la care este angajat, și înfruntă sisteme defensive diabolice, doar pentru ca să șteargă din memorie noua sa creație și să atingă astfel, printr-o acțiune extremă și ireversibilă, o Eliberare finală, o formă de Nirvana. Acest film este populat de nenumărate personaje bizare, dintre care reținem un misterios Swami indian convertit la tehnologie. Pelicula „Nirvana” a fost realizată de regizorul italian Gabriele Salvatores, cunoscut pentru o carieră fulminantă în lumea teatrului.

În filmul „Existenz” (1999) al regizorului canadian David Cronenberg, lumea digitală capătă o consistență aproape materială. Entitățile virtuale par a fi formate din carne vie, amintind de personajele din literatura suprarealistă a lui William Burroughs, sau de texturile unor tablouri din

Renaștere. Orice distincție dintre realitate și ciber spațiu este anulată. Un joc de computer defect contaminează asemenea unui virus lumea reală. Deciziile din spațiul virtual au consecințe la fel de grave ca și cele din realitate.

Iar filmul „Matrix” (1999), continuat prin „Matrix Reloaded” (mai 2003) și „Matrix Revolutions” (noiembrie 2003), constituie cu siguranță cea mai importantă creație cyberpunk realizată vreodată. Autorii săi, frații Andy și Larry Wachowski, au demonstrat o erudiție excepțională, integrând în „Matrix” un volum monumental de resurse filosofice, mitologice, istorice, politice, științifice și chiar religioase, de la filosofia indiană Advaita Vedanta la antiutopiile Orwelliene, de la motivul rezistenței underground la mitul lui Superman și cel al căpitanului Nemo, de la oracolele delfice la apocalipsa scandinavă. Unul dintre realizatori a afirmat că „...spectatorul filmului „Matrix” poate ieși din cinematograful cu două chei de interpretare, sau cu 40 de idei, sau poate descifra toate cele 400 de mesaje”. Un adevărat „total recall”! Frații Wachowski au declarat ca sursă de inspirație primară cartea filosofului francez Jean Baudrillard *Simulări și simulacre*. Într-o scenă, personajul Neo își ascunde discurile în această carte, asemenea cowboy-ilor care-și păstrau revolverul în Biblie.

Filme cyberpunk ca „Nirvana”, „Existenz” sau „Matrix” ne oferă proiecții ale evoluției tehnologiilor computerizate. Dominația unei rețele globale de tip Internet nu este unica alternativă. De exemplu, în Japonia, Internetul nu e foarte popular. Japonezii consideră că telefoanele mobile de ultimă

generație permit o comunicare mult mai directă și mai umanizată.

Însă cea mai fantezistă perspectivă asupra viitorului este imaginată în jocul de computer „Deus Ex. Invisible War”, al cărui personaj schimbă prin forțe proprii istoria întregii lumi. Într-unul din finalurile alternative, individualitățile tuturor oamenilor de pe planetă fuzionează într-o entitate unică asemănătoare rețelei Internet, realizând astfel o utopie în care toate problemele și conflictele lumii sînt anulate.

Oricît de incerte ne-ar părea perspectivele de astăzi, sîntem totuși convinși că perioada care urmează ne poate rezerva și numeroase surprize și prilejuri de bucurie. Keep hope alive!

Ofensiva Neo-Gothic-ului: spre un nou Frankenstein

În secolul 21, tehnologiile cibernetice și bioingineria anunță proiecte ambițioase capabile să transforme lumea. Dar, dincolo de aparențe, peste milenii natura umană rămîne neschimbată, subconștientul său ascunzînd aceeași frică instinctivă de întuneric. Într-un misterios pasaj din „Hamlet”, Shakespeare a intuit în mod surprinzător esența călătoriilor spațiale: *„I could be bounded in a nutshell, And count myself king of infinite space, If not that I have bad dreams”* („Aș putea să mă închid într-o coajă de nucă, Și să mă cred rege al spațiului infinit, Dacă n-aș avea vise urîte”). Acele *bad dreams* shakespeariene, acele *vise urîte* vor bîntui întotdeauna umanitatea.

Asemenea protagonistului romanului „Frankenstein”, omul modern „se joacă de-a Dumnezeu”, dorește să pătrundă legile naturii, să afle originea vieții, să-și regăsească Creatorul și chiar să devină el însuși un creator. Însă prin inevitabila eroare umană ajunge să fie doar un „profet miop”, asemenea leaderului corporației Tyrell din filmul „Blade Runner”. Oare cum ar putea golemul din poemul lui Borges să-și privească stăpînul care l-a creat și cum ar apărea acest om în fața lui Dumnezeu?

În lucrările sale de anticipație, scriitorul Philip K. Dick a prevăzut că progresul științific ar putea aduce și altceva decît utopiile concepute de colegii săi de breaslă și a asociat

viitorul unor scenarii teribile de inspirație orwelliană. Și este evident că romanele lui Philip K. Dick au rezistat la încercarea timpului într-o mai mare măsură decât cele ale unui Asimov sau unui Heinlein.

Deloc întâmplător, asistăm astăzi la o revigorare în forță a esteticii gotice, curent artistic care s-a manifestat pe parcursul istoriei în diverse ipostaze. Termenul de „gotic” a fost preluat de la numele triburilor de goți care au distrus Imperiul Roman și este folosit pentru a desemna o „artă barbară, sălbatică”. Începând cu secolul al XII-lea a devenit un stil arhitectonic, ale cărui principii inovatoare se distanțau de tradiția arhitecturii grecești și romane. Rodin avea să lanseze ideea că Michelangelo ar fi fost, de fapt, ultimul și cel mai mare artist gotic, reprezentând efortul perpetuu al omului de a se elibera din sclavia materiei. Peste alte veacuri a apărut genul literar al romanului gotic, cel al poveștilor cu fantome care au ca decor castele în stil gotic. Prima lucrare atestată ce ține de acest curent literar este „The Castle of Otranto” (1764) de Horace Walpole. Cea mai cunoscută creație gotică a devenit însă celebra operă a lui Mary Shelley. Iar pe la începutul anilor 80 ai secolului al XX-lea s-a format curentul neo-gothic, o contracultură a tinerilor asociată mișcării punk care astăzi a atins o răspândire largă. Mai târziu, odată cu avansarea erei digitale, curentul neo-gothic s-a intersectat cu mișcarea cyberpunk. De exemplu, William Gibson descrie în romanul său „Count Zero” din Trilogia Sprawl așa-numiții *goth kids*. Estetica neo-gothică a condus de asemenea la apariția unui stil de vestimentație specific, care se inspiră din moda victoriană și are ca atribut

distinctiv culoarea neagră. Această modă de a se îmbrăca în negru a devenit o ținută urbană comună și chiar a influențat aspectul costumelor din filmul „Matrix” sau din serialul „Nikita”. Este stilul omului de acțiune, care se asociază involuntar cu imaginea unui *runner*, a unui mercenar urban, a unui agent. Ținuta neo-gothic este o expresie fidelă a stării de spirit a posesorului, imprimându-i o alură oarecum sinistră, *dark*, un aer de vrăjitor sau vrăjitoare. Adepții mișcării neo-gothice au adoptat muzica *industrial*, reprezentată de grupuri ca Front Line Assembly, Front 242 sau Nine Inch Nails și genul *dark ambient*, pe care l-am putea exemplifica prin creația artistului american Lustmord, a germanilor Maeror Tri și Ah-Cama Sotz, sau a finlandezului Jaaportit. E de menționat și așa-numitul *gothic rock*, care integrează elemente folk celtice, exponențiale fiind grupurile Paradise Lost și Lake Of Tears.

Curentul neo-gothic a avut însă un impact semnificativ asupra cinematograției. Filmul „Blade Runner”, considerat ultima mare creație science-fiction, înfățișează imaginile halucinante ale unei metropole în care s-a înstăpînit o noapte fără sfârșit. Dezolarea și frustrarea unui viitor dominat de tehnologie se manifestă printr-o babilonie de culturi. Personajul Roy Batty este un android care se întoarce pe Pământul devenit paradis interzis pentru a-și întâlni creatorul, anunțându-și apariția printr-un citat deformat din poemul „America” al lui William Blake: „*Fiery the angels fell, deep thunder rolled around their shores, burning with the fires of Ork.*” („Îngerii în flăcări au căzut, tunetul răsună peste țărmurile lor, arzînde în focul lui Ork).” Dramatica

întoarcere a fiului rățăitor, conversația dintre Roy Batty și Dr. Tyrell, dintre creație și creator, în care androidul cere să i se prelungească viața, degenerează într-o scenă de oroare care amintește de monstrul din „Frankenstein” distrugându-și creatorul, atunci când maestrul în biomecanică își demonstrează imposibilitatea de a-l salva. Mai târziu, îndurerat de pierderea iubitei sale ucise de vînătorul de recompense Deckard, Roy Batty suportă o metamorfoză similară celei a creaturii din romanul lui Mary Shelley. Misterul naturii umane, îngerul și demonul, Abel și Cain, dualitatea coexistentă într-un singur suflet se concentrează în imaginea lui Roy Batty, care asemenea unei ființe supranaturale, a unui supraom, îl ridică pe Deckard de pe marginea prăpastiei, când era gata să cadă de pe vârful unui zgîrie-nori, simbol al forței transcendente a omului. În ultimele clipe ale existenței sale Batty dezvăluie valoarea vieții: „...*all those moments will be lost in time, like tears in the rain.*” („...*toate acele momente se vor pierde în timp, ca lacrimile în ploaie*”). Este cea mai importantă replică rostită de actorul olandez Rutger Hauer, care a declarat printre altele într-un interviu că „...filmul „Blade Runner” a schimbat modul de a gândi al lumii”.

Excavînd cele mai arhaice straturi ale memoriei ancestrale, mișcarea neo-gothică a readus în actualitate și mitul vampirilor. Adaptările moderne ale poveștii contelui Dracula se bucură de mare succes, exemplare fiind filme ca „Underworld” sau „Blade”, în care tehnologiile avansate substituie magia. Supereroul din „Blade”, interpretat cu o forță bestială de Wesley Snipes, e în război cu vampirii pe

care-i masacrează în stînga și-n dreapta pe fundalul unei muzici techno, apelînd la arme de foc, la săbii cu tăiș de titan și la talentele sale în artele marțiale, pentru a preîntîmpina resuscitarea zeului vampirilor La Magra. La fel ca și personajul Batman, un cavaler al întunericului înarmat cu mijloace *hi-tech*. Curentul neo-gothic a pătruns masiv și în industria jocurilor de computer. Acțiunea din „Resident Evil 1” de exemplu se desfășoară într-un conac în stil gotic care camuflează un laborator de fabricare a armelor biologice.

În filmul de animație „Magnetic Rose”, în regia lui Katsuhiro Otomo, echipajul unei nave spațiale recepționează un mesaj de urgență transmis de fantoma unei cîntărețe de operă. Personajul central, un astronaut, regăsește în adîncul spațiului durerea propriei tragedii lăsate pe Pămînt și această experiență intensă îl conduce spre o stare purificatoare de *catharsis*. Acțiunea unei alte pelicule de animație, „Vampire Hunter D” se desfășoară peste 10.000 de ani după un război nuclear, într-o lume în care vampirii și oamenii își contestă reciproc dreptul la existență. Acest film are ca subiect o dragoste imposibilă dintre un vampir și o femeie care se lansează într-un periplu spre enigmaticul Oraș al Noapții. În momentul decolării navei spațiale cu cei doi la bord, un alt personaj află sensul întregii sale existențe.

Regizorul Yoshiaki Kawajiri a prefigurat motivul din „Vampire Hunter D” în ultimul episod din serialul „Cyber City Oedo 808”, în care eroul Benten răpune un savant vampir pe o stație orbitală. O victimă a acestui monstru îi cere lui Benten să o reintroducă în stază criogenică și să-i

arunce capsula în spațiu, lansând-o într-un vis nesfârșit. Replicile finale amintesc de poezia „La steaua” a lui Mihai Eminescu. Totul, chiar și lumina stelelor ajunge odată și odată la o destinație. Creațiile artistice de inspirație gotică reiau astfel problema vieții și a nemuririi care a obsedat și va obseda mereu umanitatea.

Egotrip: Între Hitchcock și Verhoeven

Un fenomen artistic în vogă este astăzi așa-numitul *egotrip*, o formă de narațiune conceptuală care valorifică noile principii și resurse ale literaturii, cinematografului și creațiilor multimedia interactive, făcând să se estompeze frontiera dintre ficțiune și realitate. Egotrip-ul reprezintă de fapt un fel de poveste polițistă suprarealistă. Personajele sale tind să-și afle o identitate finală, transgresînd limitele unei realități fluide și vaste asemenea reflecțiilor unor oglinzi paralele. Acest tip de narațiune, originea căreia o aflăm în filmele lui Alfred Hitchcock, dezvoltă la extrem relația de identificare dintre public și personaje și-l face pe spectator să-și pună la îndoială veridicitatea propriului eu și a lumii în care se află.

Un subiect tipic de egotrip este cel în care protagonistul suferă inițial de o amnezie. Odată cu derularea acțiunii acesta parcurge începînd de la zero toate etapele procesului de cunoaștere a lumii prin care trece orice individ de la naștere pînă la maturitate, traseul de la o ignoranță totală pînă la o supracunoaștere. De fapt, toți eroii de ficțiune nu sînt decît niște amneziați fără de trecut și fără de viitor, care prind viață doar în intervalul în care se consumă narațiunea. Orice personaj este un Everyman, un John Doe, un Armitage din „Neuromancer” în al cărui creier cibernetic un „Maestru Păpușar” încarcă instantaneu orice identitate.

Egotrip-ul presupune un studiu subtil al naturii umane, abordînd teme care sînt de maximă importanță, precum pariul dintre determinism și liberul arbitru și gradul în care memoria și trecutul determină identitatea. Acest tip de ficțiune exprimă încrederea în capacitatea constantă a omului de a se schimba, văzînd în ea o garanție a libertății sale, și dominația forței individuale în condiții extreme. Pe alt palier, egotrip-ul încurajează publicul să mediteze asupra mijloacelor obiective de cunoaștere a adevărului și asupra dependenței realității de perspectivele sale de percepție.

Egotrip-urile clasice ale lui Alfred Hitchcock funcționează asemenea acelei „*Curse de șoareci*” pe care prințul Hamlet i-o înfățișează regelui uzurpator. Prin situații psihologice paradoxale, filmele lui Hitchcock reușesc să-i scoată pe spectatori din starea lor de comoditate și suficiență și să aducă astfel la lumină sinele lor adevărat. Bunăoară, în „*North By North-West*”, un om obișnuit este atras într-o serie de evenimente ciudate care-i sfidează înțelegerea, în acest caz, o intrigă cu spioni. Acest om își capătă ceea ce în engleză se numește *the ride of his life*. În „*Vertigo*”, un alt personaj este afectat în urma unui accident de răul de înălțime. Întregul periplu prin care trece se constituie ca un remediu și îl lasă într-un final să se trezească uluit pe marginea prăpastiei. „*Birds*” („Păsările”) relevă o tranziție progresivă de la o lume ordinară spre una extraordinară, percepută din perspectiva unor relații umane concrete, prefigurînd modelul filmelor-catastrofă cu zombi.

Fiind un maestru al imprevizibilului, Hitchcock a acces la metoda sa prin simpla orientare într-o direcție contrară

clișeelor dictate de studiouri. El avea să descrie tensiunea dramatică ce străbate peliculele sale, experiența de *catharsis* trăită de public ca pe o „*satisfacție a unei suferințe temporare*”.

Filmele lui Hitchcock au influențat într-o măsură considerabilă cinematografia hollywoodiană contemporană. De exemplu, cunoscutul regizor Paul Verhoeven care s-a declarat un fan al lui Hitchcock a preluat motive din „Vertigo” în „Basic Instinct”. În acest caz, putem vorbi și despre afinitățile care îi leagă pe cei doi regizori. O calitate distinctivă a creațiilor lui Verhoeven, definitorie și pentru filmele lui Alfred Hitchcock, este jocul actoricesc extrem de viu și de firesc, care se înscrie perfect în tendința spre realism cultivată de „fabrica de vise” hollywoodiană.

Am putea menționa și alte mostre de egotrip-uri cinematografice, ca „The Game” (cu Michael Douglas) și „Fight Club”, în care regizorul David Fincher a inclus niște personaje inteligente și nonconformiste, asemenea protagonistului peliculei lui Alex Proyas „Dark City”, care se regăsește într-o lume străină ce sfidează legile spațiului și timpului. Filmul „Lost Highway” al lui David Lynch prezintă metempsihoza fără sfârșit a unui personaj care încearcă fără succes să scape de karma sa. În „Heart Of Angel”, o intrigă ocultă, Mickey Rourke joacă rolul unui detectiv care își cercetează fără să știe propriile crime.

Într-un film clasic cu spioni, „Dosarul Ipress”, personajul lui Michael Caine, după ce trece printr-o experiență care-l solicită pînă la ultima limită, nu vrea să accepte că totul a fost doar o înscenare cu un sfârșit

predeterminat. Iar pelicula „Cypher”, în regia lui Vincenzo Natali, valorifică dimensiunea psihologică a aceleiași teme printr-o viziune modernă, într-o poveste cu spioni industriali sub acoperire care au personalități multiple.

Jocurile de computer au devenit un mediu care oferă posibilități nelimitate pentru dezvoltarea narațiunii. „Indigo Prophecy”, o superproducție a studioului Atari cu o muzică semnată de Angelo Badalamenti, prezintă o intrigă polițistă cu elemente oculte. „Indigo Prophecy” are un scenariu non-linear în care acțiunea este urmărită concomitent din perspectiva criminalului și din cea a doi polițiști. Iar acțiunea din „Dreamfall: The Longest Journey”, produs al companiei norvegiene Funcom, se desfășoară în două lumi paralele, o civilizație tehnologică și un tărâm al magiei, care pot fi accesate în vis.

Personajul din egotrip-ul „Silent Hill” rătăcește printr-un oraș-fantomă situat la frontiera dintre viață și moarte, după ce s-a intoxicat cu un drog halucinogen numit White Claudia. Și în sfârșit, adaptarea interactivă a romanului „Ubik” al lui Philip K. Dick devine o cursă printr-o lume în continuă transformare, exploatând la extrem elementul imprevizibil, definitoriu pentru creația acestui autor.

Tehnologiile cele mai noi oferă alte perspective pentru acest gen de ficțiune. Romanul „Chronicles Of The Dead”, semnat de Chris Moore și difuzat pe Internet prin intermediul site-ului *myspace.com*, descrie periplul unui *alter-ego* al autorului prin misteriosul oraș Xapador City, în care acesta pătrunde în vise. În ultima scenă a romanului, protagonistul se pomenește pe o corabie cu pânze în mijlocul

unei mări de cerneală, navigînd fără hartă și fără busolă prin lumea imensă a imaginației.

Ficțiune și realitate

Există întotdeauna ceva defectuos într-o ficțiune care pretinde la statutul de realitate absolută. Creațiile artistice care aparțin esteticii realismului social ne oferă inevitabil o viziune restrictivă asupra lumii, pentru că realitatea însăși integrează un element de fluiditate. Ideile de „normalitate” și de viață „obișnuită”, promovate cu persuasiune de adepții realismului materialist prin intermediul mass-media mainstream și a sistemului de educație tradițional, și vehiculate intens atât în cultura pop cât și în cea de establishment, sînt constituite, de fapt, din convenții, clișee, preconcepții și *gimmick*-uri. Ele obstrucționează perceperea directă a complexității și diversității lumii reale.

Există o diferență radicală între realismul filmelor produse de „fabrica de vise” hollywoodiană și cel al *sitcom*-urilor și *reality show*-urilor. Cinematografia americană a fost subordonată integral principiului imersiunii totale a publicului în lumea ficțională și identificării dintre spectator și personaj. În acest scop, cineaștii americani au aplicat ideile școlii stanislavskiene a „trăirii” asupra tuturor aspectelor procesului de creație, de la jocul actoricesc pînă la operatorie și montaj. Totuși, filmele hollywoodiene ne propun un realism transfigurat, ai cărui protagoniști sînt plini de forță, fiind capabili să influențeze în mod decisiv evoluția acțiunii conform propriilor lor intenții. Tema libertății, a viitorului și destinului nedeterminat, a fost cea care a făcut ca filmele americane să ajungă a fi apreciate în întreaga lume. Cele mai populare creații ale cinematografilei

hollywoodiene, de la „Vrăjitorul din Oz” la „Star Wars”, „Terminator” și „Matrix” și de la filmele lui Coppola și Scorsese la cele ale lui David Lynch, Paul Verhoeven sau David Fincher, au ca nucleu principiile autodeterminării și ale forței individuale. Acestea oferă spectatorului inspirația și energia pentru a-și realiza prin efort propriu scopul vieții.

Filmele americane abordează frecvent o linie de subiect anti-sistem, avînd în centrul acțiunii eroi care reușesc să transgreseze prin fapte curajoase condițiile unor medii ostile. Această temă este ilustrată de personajul Michael Corleone, un tînăr care își asumă responsabilitatea pentru soarta familiei sale. Dar și de Luke Skywalker, care luptă contra unui Imperiu al Răului și contra forțelor obscure care subminează propria identitate, descoperind trecutul tenebros al tatălui său. În final, Luke se maturizează, își învinge dușmanul antagonist și devine un continuator demn al cauzei tatălui, un Cavaler Jedi. Un alt exemplu este personajul astronautului din „2001. A Space Odyssey”, care distruge un computer ucigaș în cel mai important moment al istoriei omenirii. Același principiu este aplicat și în cazul misteriosului film „Eraserhead” în regia lui David Lynch, al cărui protagonist învinge în mod simbolic „mașinistul” odios ce dirija funcționarea lumii sale și ajunge astfel în Paradis.

Filmele de acțiune, de la primele apariții ale lui Charles Bronson și Clint Eastwood, trecînd prin „epopeile” lui Schwarzenegger și Stallone, pînă la peliculele cu Steven Seagal, Wesley Snipes, Mark Dacascos sau Brandon Lee, au introdus concepția de „*one man army*”, cea a unor eroi care înfruntă *solo* hoarde de dușmani, lansînd o provocare întregii

lumi. Victoria lor simbolizează libertatea deplină a spiritului uman. Anume aceste filme, și nu „Lassie” sau „Young and Restless”, reprezintă ceea ce, în diverse accepții, este numit „modul de viață american”. Chiar dacă autodeterminarea ar fi doar o iluzie, ele ne îndeamnă să o realizăm. Astfel de filme ne amintesc de puterea de a acționa prezentă în fiecare dintre noi.

La antipodul creațiilor care valorifică resursele imaginației se situează produsele culturale materialiste, în special cele ce țin de curentul realismului social, ce cultivă o atitudine de resemnare în fața problemelor existenței, pe care, în accepția autorilor genului, nu le vom depăși niciodată. Literatura și dramaturgia de acest tip exprimă deseori cu un înalt grad de aproximare fenomenele sociale reale prin care își justifică autenticitatea. În multe cazuri, acestea reprezintă doar subterfugiile unor occidentali pentru a-și disimula ipocrizia, disprețul față de alteritate și rasismul printr-o atitudine de „political correctness” sau printr-o falsă expresie de simpatie și compasiune față de etniile și categoriile sociale „inferioare”.

Iar spectacolul mediatic pe care ni-l oferă telenovelele, comicii de trei parale și evangheliștii TV care declară că „...democrația nu e o formă statală susținută de Dumnezeu”, induce prin repetiție un reflex condiționat, descifrat prin pasivitate și obediență totală. Memorabilă este următoarea replică a unui comic TV: „Ești liber să faci ce-ți vom spune, ce vrem noi!”.

Distanțându-se de manifestările „culturii de masă”, arta autentică nu a impus niciodată în mod tiranic formule de

interpretare a ideilor sale. Ea nu oferă răspunsuri la pachet, ci, mai degrabă, încurajează publicul să-și pună întrebări la care el însuși urmează să găsească răspunsuri. Arta veritabilă nu dictează imaginea unei realități și a unor identități imuabile, ci ne acordă libertatea să decidem singuri ce e bine pentru noi și care e locul nostru în lume.

Orice creație artistică rămîne întotdeauna doar o imagine a lumii, și nu realitatea însăși. Ficțiunea nu trebuie neapărat să imite regulile și limitele lumii reale, într-o creație imaginară totul poate fi posibil, important e doar ca în această ficțiune să existe un nucleu de adevăr valabil pentru lumea spectatorului. Trebuie să admitem existența unui decalaj dintre percepțiile subiective ale indivizilor și realitatea obiectivă, pe care, chiar dacă am avea prilejul să o cunoaștem, sub forma unei revelații finale sau a unui adevăr ultim, am putea să nu dorim să o acceptăm.

După experiența noastră de realism socialist, care manifestă numeroase similitudini cu principiile realismului social, sînt convins că materialismul e o formă de sclavie, o disciplină acceptată benevol care-l împiedică pe om să-și „ia zborul”, să fie liber, să facă ce vrea. Din timpurile Greciei Antice și ale Republicii Romane, principiul autodeterminării și al democrației s-a identificat cu binele suprem. John Stuart Mill, celebrul teoretician al liberalismului din secolul XIX, afirma că marele scop al societății nu constă în a limita libertățile individuale, ci în a le fortifica și a reduce posibilitatea unor indivizi de a determina viețile altora. În schimb, anumiți scriitori realiști, de exemplu unii reprezentanți ai establishment-ului literar new-yorkez, fac

apologia totalitarismului. Anunță eșecul democrației și argumentează necesitatea dictaturii. Pe parcursul întregii vieți, oamenii din toată lumea sînt „ținuți în zgardă”, sînt învățați că „prea multă libertate strică”, că nu poți face niciodată ce vrei. Că trebuie să consideri drept o datorie sacră să te supui necondiționat voinței altora. Acceptarea unei astfel de atitudini perpetuează principiul de funcționare al civilizației umane, în care prosperitatea unora se bazează pe non-prosperitatea celorlalți.

Arta ficțiunii poate oculta adevărul. Dar mai este, de asemenea, capabilă să „...discrediteze realitatea”, conform definiției lui Salvador Dali, să dezvolte caracterul ei convențional, oferindu-ne puterea și încrederea pentru a transcende aparențele și a afla sensul vieții.

Imago Mundi Nova: arta multimedia azi

Dacă era industrială a produs cinematografia, atunci era de prevăzut ca și în cea tehnologică să apară câteva forme de artă noi. Nu putem face abstracție de modul în care tehnologiile influențează procesul de creație artistică sub toate aspectele. Instalațiile multimedia interactive, conectate la Internet, integrând elemente de realitate virtuală, artă video, muzică conceptuală, robotică și *performance*, au condus spre noi orizonturi de expresie artistică, provocând mutații sistemice în paradigma culturală a lumii. Ne întrebăm astfel dacă asistăm la o deconstrucție a modelelor tradiționale, sau la abolirea lor. Dacă scopul artei constă în a-l influența pe om și a schimba lumea, atunci impactul noilor realități mediatice s-ar putea traduce printr-o întoarcere la origini. Se dezvoltă o relație sincretică între discipline, frontierele se dizolvă și intuim o acumulare a trecutului cultural.

Unii au descris televiziunea ca pe o armă ce distruge orice distincție dintre realitate și ficțiune și prezintă proiecțiile unui tub catodic drept un adevăr absolut. Noile tehnologii au condus la un și mai mare grad de convergență dintre lumea imaginației și a visului și realitatea cotidiană. Pe la mijlocul anilor '90, a apărut cinematografia interactivă. Spectatorul unui film interactiv are posibilitatea să opteze, în momente-cheie, prin acționarea unor comenzi, între diverse acțiuni ale personajelor, în dependență de care sînt prezentate secvențe filmate ce descriu evoluția scenariului în direcții alternative. Scenariul non-liniar a devenit un element

indispensabil al jocurilor de computer, criteriul de calitate al cărora este considerat a fi gradul de libertate de acțiune în cadrul lumii virtuale și al scenariului predeterminat. Astăzi, jocurile multiplayer online, în special acele Massive Multiplayer Online Role Playing Games, s-au transformat în universuri ample populate de oameni și entități virtuale, care își recrează lumea după modelul vieții. Un pas și mai avansat îl reprezintă căștile de realitate virtuală conectate la Internet. Asistăm la o adevărată „migrație spre marea de electroni”.

Internet-ul a devenit un paradis informațional în care, practic, orice informație poate fi găsită. Este o schimbare radicală față de principiile autoritare ale sistemului de propagandă în masă din secolul 20, care oferea cunoașterea în mod unilateral și necondiționat: „Realitatea e aceasta. Fii astfel!”. Sîntem pe cale de a cădea în extrema opusă, cînd fiecare vede ce vrea să vadă și crede ce vrea să creadă.

Realitatea și ficțiunea se modelează reciproc. Lumea noastră se transfigurează sub acțiunea reflecției sale virtuale. În filmul „Existenz” (1999), regizorul canadian David Cronenberg imaginează un joc de computer defectuos care provoacă un război între adepții realismului și cei ai antirealismului. Deseori, distincția dintre cele două tabere pare foarte ambiguă. „Totul e realitate virtuală!”, afirmă Cronenberg în cadrul unui interviu. De altfel, și Mircea Cărtărescu a fost pasionat de jocuri de computer, experiență care pare să-l fi inspirat la crearea realismului oniric din romanul său „Orbitor”.

Și arta video, inițiată de Nam June Paik în anii 60, a devenit o expresie a senzației de viteză și a suprasolicității senzoriale specifice erei digitale. Se mai poate spune că tehnologia a redefinit muzica și modul de a o asculta. Dacă estetica trecutului a fost marcată de dominația melodiei și a „muzicii vii”, atunci pentru prezent este valabilă sintagma lui Iannis Xenakis: „În muzică nu există frumos și urât”. Materialul artistic nu este neapărat sintetic. De exemplu, un domeniu al muzicii electronice, numit *field recordings*, utilizează sunete acustice atmosferice (apă de râu, sunete de insecte, valurile mării), imprimare și transformate prin mijloace muzicale electronice. Această simbioză dintre materie și digital poate fi observată și în artele plastice, unde artiștii realizează picturi tradiționale, pe care le digitalizează și le supun unor metamorfoze computerizate.

Uneori, nu e nevoie de o imersiune senzorială totală în mediul virtual pentru a obține o experiență amplă. Identificarea dintre spectator și personaj, un artificiu comun al filmului hollywoodian și al literaturii tradiționale, a fost dezvoltată pînă la nivele nebănuite și actuala piață de producții mediatice e plină de egotrip-uri care ne propun „vacanțe sustrase propriei noastre identități”, luînd cu asalt însăși concepția de ego și individualitate. Peisajul mediativ digital influențează decisiv literatura, un exemplu semnificativ fiind scriitorul japonez Kenji Siratori, reprezentant *cutting-edge* al noului val cyberpunk. Inspirat din creația lui William Burroughs și a lui Antonin Artaud, și adoptînd o tehnică similară automatismului suprarealiștilor, Kenji Siratori se lansează într-un gen de proză viscerală care

tinde să anuleze toate principiile scriiturii tradiționale, renunțând la narațiune și la dezvoltarea personajelor. Fiind întrebat într-un interviu dacă mai e valabil enunțul lui Tolstoi că scriitorii trebuie să ofere prin cărțile lor răspunsuri la întrebarea „cum să trăim?”, Siratori afirmă necesitatea dezvoltării unui limbaj nou pentru o conectare mai precisă la realitate. Anumiți critici constată în lucrările lui Kenji Siratori chiar o dispariție a dimensiunii temporale. Deseori, noile creații artistice se definesc ca ordalii, purgatorii, care solicită publicul *in extremis*, spre o experiență totală. Totuși, contrar adepților concepției „*the truth is born in pain*”, există și artiști care cred că noua lume digitală poate deveni o grădină a Edenului. O dovadă sînt albumele grupului The Shamen „Axis Mutatis” și „Arbor Bona Arbor Mala” din 1995, sau seria X-Mix a studioului K7 care combină muzică techno și grafică de computer luxuriantă.

Arta video a devenit o componentă importantă a concertelor techno. Genul psychedelic trance face uz în mod spectaculos de arabescuri fractalice pentru a-și conduce neofiții spre tărîmuri îndepărtate. Grupul britanic Future Sound Of London s-a transformat în anii `90 într-un sistem mediatic audiovizual, un *broadcasting system*. El a reformat concepția de *live*, susținînd numeroase concerte la festivaluri, canale de televiziune și stații de radio din întreaga lume prin linii telefonice digitale, fără a părăsi studioul său din Londra. Un alt exemplu de hibrid mediatic este grupul german Blackhole Factory, care constituie o fuziune de muzică, artă video și *performance*.

Teatrul din întreaga lume apelează masiv la tehnologiile multimedia pentru a se adapta la realitatea secolului 21 și chiar ca un mod de a supraviețui ca artă. Au loc numeroase evenimente care integrează artă video, instalații conceptuale și muzică electronică. Arta multimedia este introdusă cu succes și în România și Moldova, un exemplu fiind Teatrul Luni din București. Tehnicile multimedia sînt utilizate și de teatrul de la noi, în special în spectacolele lui Mihai Fusu, dar, mai nou, și în cele ale altor regizori. În Moldova, activează un centru de artă video și o serie de artiști video de valoare.

Noile realități mediatice tind să transgreseze legile spațiului și timpului, ghidîndu-ne spre o lume a ubicuității și spre un fenomen cultural postgeografic.

Efectul fluturelui

În romanul lui George Orwell „1984”, personajul Winston are o slujbă ciudată. El este nevoit să corecteze erorile și inadvertențele ce survin în urma deciziilor odiosului *Big Brother*. După lichidarea unei persoane incomode, orice mențiune a numelui său este eliminată din toate textele. După adoptarea unei noi directive în politica externă, de regulă, în contradicție cu cele anterioare, toate cărțile și publicațiile vizate sînt rescrise la nesfîrșit, iar odată cu ele este rescrisă întreaga memorie colectivă și chiar realitatea însăși. De fapt, această metodă a constituit o practică curentă în regimurile comuniste și naziste.

În era digitală, tehnologiile mediatice dezvoltă mijloacele de manipulare și dezinformare spre nivele nebănuite. Dacă informația tipărită pe hîrtie este transpusă astfel într-o formă rigidă, atunci nu există nici un fel de limite pentru alterarea informației pe suport digital. Conținutul unui site Internet poate fi modificat instantaneu. Bunăoară, în enciclopedia digitală Wikipedia, care pretinde să reflecte echidistant toate opiniile, orice ins este capabil să altereze faptele după propriul plac și astfel ne putem pomeni peste noapte că nu mai sîntem români, ci kumani, sau orice altceva. Iată un neajuns al democrației: *oricine este liber să lezeze libertatea altora*. Modelului utopic al unei lumi virtuale interactive unde domină individualismul și libertatea de opțiune i se contrapune cel al unei „irealități virtuale”, în care fiecare individ știe numai *exact* ceea ce *trebuie* să știe.

În secolul 21, informația constituie cea mai importantă resursă, iar cei care o controlează, stăpînesc lumea. Dezvoltarea sistemelor de comunicație a provocat o schimbare decisivă în raport cu condiția omului din trecut, condamnat la ignoranță și izolare. Accesul la un volum mare de informație și comunicarea la distanță a condus la formarea în lume a unor rețele complexe de interdependență. Astfel un eveniment dintr-un punct de pe glob poate provoca reacții imprevizibile în cele mai îndepărtate zone ale planetei. Este un fenomen asemănător celui pe care oamenii de știință îl numesc „Efectul Fluturelui”, cînd bătăile aripilor unui fluture pot declanșa o tornadă la celălalt capăt al lumii.

Mass-media posedă o putere uriașă, devenind în anumite condiții un adevărat catalizator al forțelor sociale. Uneori o știre televizată declanșează revolte, după cum imaginile maltratării afroamericanului Rodney King de către poliția din Los Angeles au condus la cunoscutele violențe din 1992. Campaniile mediatică se pot finaliza cu prăbușirea unor guverne, ca în cazul eșecului neașteptat al Partidului Popular la alegerile din 2004 din Spania. Au devenit tot mai frecvente campaniile de linșaj public de care nu scapă nici o celebritate. Însuși președintele american Bill Clinton a căzut victimă unui astfel de atac, cînd un episod penibil din viața sa privată, evident o înscenare, a adus-o pe „vedeta” Monika Lewinsky în postura de a da lecții universale de moralitate. Există și un revers al medaliei, ca în cazul scandalului Watergate, cînd mașinile de tipar ale presei s-au dovedit a fi mai puternice decît focurile de arme din războiul din

Vietnam, „detronându-l” pe autoritarul președinte Richard Nixon.

Mass-media s-a transformat într-un sistem ermetic, protejat militar. Tot mai rar vedem la televizor oameni obișnuiți cu comportamente firești. Parafrazînd titlul uneia din creațiile grupului audiovizual Emergency Broadcasting Network, care satirizează televiziunea prin colaje ingenioase selectate din programele de știri, mass-media se manifestă ca un *Electronic Behaviour Control System*, un Sistem Electronic de Control al Comportamentului. CNN, NBC și MTV sînt un fel de LSD pentru public. Nu e nevoie de sofisticate mesaje subliminale, e suficient să plictisești de moarte spectatorii prin emisiuni banale și iritante, și astfel induci în depresie popoare întregi. Aici funcționează schema hilarelor personaje de desene animate Pinky și Brain, care au cucerit lumea prin al lor „Song of Brain”, un cîntec atît de plictisitor, încît întreaga populație a globului a fost cuprinsă de o stare de lehamete, cedîndu-le celor doi conducerea lumii. MTV a devenit un drog pentru tineri. Acest canal rulează aceleași 5 videoclipuri 24 de ore pe zi, 7 zile pe săptămîină. Iar programele sale muzicale de altădată au fost înlocuite de *reality show*-uri.

Dacă în anii 70 muzicienii erau lideri de opinie, iar în anii 80 muzica pop mai era reprezentată de cantautori, de muzicieni profesioniști, de personalități capabile să lanseze mesaje sociale, atunci astăzi industria muzicii pop americane este formată din marionete adolescente manipulate în totalitate de marile case de discuri. Este suficient să asculți cu atenție textele pieselor unei Britney Spears sau ale unui

Linkin Park. Studiourile nu se rezumă să dicteze tendințe muzicale anacronice, ele doresc să-i educe pe tineri și să le modeleze mentalitatea prin muzică.

Industria cinematografică americană se află într-o situație similară. După evenimentele din 11 septembrie, actualitatea politică a pătruns tot mai mult în filme. Această intruziune a politicii americane în creațiile artistice atinge forme ridicole, precum în cazul rivalității dintre americani și francezi, vizibile în noua versiune a „Panterei Roz”, sau în „Ratatouille”, o peliculă despre un „șobolan bucătar francez”. Cinematografia americană a rămas în mare parte blocată în modelul a ceea ce unii critici numesc „Epoca de Aur a Hollywood-ului”, perioada anilor 40-50, care a constituit de fapt apogeul cenzurii și al jocului actoricesc nefiresc.

Astăzi mass-media este un teren de luptă pe care se desfășoară bătălia pentru controlul asupra minților oamenilor. Aflate în posesia unor forțe autoritare, tehnologiile mediatice pot fi un instrument al tiraniei și despotismului. Însă atunci când devin universal accesibile, ele se transformă într-o modalitate de promovare a adevărului, direcționându-ne spre o lume a democrației și libertății.

Tehnici de deconstrucție

Actualul peisaj mediatic oferă o viziune fragmentară, dispersată a lumii. Am impresia că nici nu poate fi altfel. Pe ecranele televizoarelor, reportaje din Afganistan și Irak sunt succedate instantaneu de imagini de la Cartoon Network și de acutele unei Mariah Carey, iar imaginea unor opere ale culturii universale alternează într-o fracțiune de secundă cu banale mesaje publicitare și cu chipul mustăciosului din interminabilul serial „Tânăr și Neliniștit”. Printr-un simplu clic, internauții se comutează la servere situate la distanțe de mii de kilometri, traversând cu ușurință anii-lumină dintre constelațiile, nebuloasele și galaxiile rețelei universale de date.

Acest mediu alienant, în care simțurile sunt bombardate fără cruțare de o adevărată babilonie informațională, determină în mare măsură caracterul artei contemporane. Un atribut esențial al ei a devenit procedeul deconstrucției, care constă în reasamblarea formelor obișnuite în structuri mai subtile, această rearanjare generând în mod surprinzător noi semnificații. Deconstrucția este asemenea unui joc al recombinării moleculelor de ADN, susținut pentru a vedea ce creaturi grotești se vor ivi în rezultatul acestui proces.

Unul dintre momentele-cheie ale constituirii artei de avangardă de la începutul secolului XX a fost cel al apariției cubismului în pictură, care, la fel ca și pointilismul, vizează o dezagregare a formelor în particule elementare. În muzică, tehnica dodecafonică inventată de Arnold Schoenberg reprezintă o altă metodă de deconstrucție. Aceasta constă din

rearanjarea după reguli stricte a notelor dintr-o secvență melodică.

Dodecafonia și tehnica serialității se asociază involuntar cu un procedeu aplicat din timpuri imemorabile în kabalistică, prin care literele ce formează cuvinte sacre sunt supuse unor permutări nesfârșite, în scopul aflării tuturor combinațiilor de litere posibile. Astfel tradiția kabalistă realiza calcule de o complexitate ce pare să depășească până și posibilitățile informaticii moderne.

Suprarealismul a introdus metoda colajului, preluată ulterior de mișcarea Beat americană. Se spune că în timpul exilului său în Tanger, William Burroughs l-a întâlnit pe un artist plastic francez respins de gruparea suprarealistă. Odată Burroughs îi arăta pictorului francez o serie de fotografii ce evocau impresiile unei zile. La un moment dat, scriitorului american i-a venit ideea să reordoneze pozele într-o altă succesiune decât cea cronologică, ceea ce i-a provocat curiozitatea pentru procedeu colajului. El obișnuia ulterior să decupeze paginile din textele sale și apoi rearanja fragmentele în altă ordine, realizând astfel creații literare experimentale. Proza contemporană promovează aproape obligatoriu o abordare a formei temporale distanțată de cea a narațiunii liniare, structurate cronologic, din perspectiva unui singur personaj. Literatura modernă utilizează frecvent *flashback*-uri și anticipări, care uneori sunt subiective sau chiar înșelătoare.

Revenind la muzică, observăm că fugile lui Bach reprezintă de fapt niște deconstrucții ale unor motive melodice elementare, prin procedee precum contrapunctul,

imitația, canonul, inversia și stretto-ul. De regulă, metoda dezvoltării unei piese muzicale pornind de la o singularitate melodică este considerată a fi cu mult superioară compoziției formate din episoade melodice disparate.

Muzica hip-hop utilizează un alt procedeu de deconstrucție, legat de așa-numitele *sample*-uri, secvențe muzicale preluate mai mult sau mai puțin legal din alte piese și supuse *scratching*-ului. Iar mai noul curent muzical *breakcore* mizează pe deconstrucția unor secvențe percutive cu ajutorul unor programe de computer, astfel rezultând niște ritmuri extrem de complexe, mai sofisticate chiar decât cele din muzica tribală africană, capabile să-l lase perplex pe orice tuareg.

Un procedeu similar se regăsește în genul muzical *dub*, un derivat experimental al *reggae*-ului, creat în anii 60 în Jamaica. În formula sa tradițională, genul *dub*, al cărui nume provine de la cuvântul *double*, transformă piesele cu vocal, omițându-le anumite componente și aplicându-le efecte puternice de reverberație. În mod ciudat, uneori chiar și atunci când o piesă *dub* nu este creată pe baza altei compoziții, ascultătorul are o senzație de *deja vu*, un fenomen similar „Efectului Menard” pus în valoare de Borges.

Metoda deconstrucției este vizibilă și în cinematografie. Bunăoară, în deznodământul filmului „New Rose Hotel”, personajul central, rămas în singurătate, încearcă să reconstituie în memorie o serie de evenimente din trecut, pentru a le descifra sensul. Diverse scene înfățișate pe durata filmului apar acum într-o altă succesiune decât cea a

timpului normal. Un argument în favoarea ideii că memoria și gândirea nu funcționează liniar, ele fiind niște deconstrucții *sui generis* ale spațiului și timpului. Omul este capabil să acceseze trecutul prin intermediul amintirilor și viitorul prin imaginație.

În ultimele decenii, știința a lansat proiecte ambițioase în cadrul cărora computere de mare capacitate au fost programate să execute calcule strategice pentru a prevedea viitorul și pentru a deduce trecutul, prin analiza tuturor probabilităților. Este, de fapt, o formă de profeție computerizată, proiect care amintește prin anvergură de sofisticata combinatorică din kabalistică.

Într-un comentariu la *Biblioteca Babiloniană* a lui Borges, Umberto Eco propunea un calcul al numărului de cărți rezultate din toate îmbinările de litere posibile, sugerând ideea literaturii și a universului ca o rearanjare a unor elemente primare. Suma tuturor cărților posibile ar acoperi întreaga suprafață a Pământului. Numărul de fraze posibile, cu dimensiunile de până la un rând, ar echivala cu un volum de informație mult mai vast decât întreaga infosferă a planetei. Chiar și cunoașterea tuturor cuvintelor posibile cu lungimea de până la 15 caractere ar constitui o provocare pentru computerele moderne.

Totuși, deși enorme, suma cărților posibile, cât și cea a universurilor alternative ar putea fi până la urmă niște valori limitate, ambele fiind reordonări ale unor elemente primare reduse la număr. Acest model al lumii ca o repetiție nesfârșită a unor probabilități previzibile readuce în memorie concepția budistă de timp ciclic, care postulează că

repetarea nesfârșită a aceluiași eveniment este originea suferinței.

Până și zeul suprem al unui astfel de univers ar deveni un Dumnezeu plictisit, iar uitarea ar fi acolo un posibil remediu, șansa de a relua viața de la început și de a regăsi bucuria surprizei. Totuși, dacă există într-o astfel de lume o libertate de alegere, atunci factorul imprevizibil ar putea să se ivească din rearanjarea alternativelor, dintr-un joc al deconstrucției.

De la Michelangelo la *Ars Electronica*

Încă Michelangelo, cel despre care se spunea că a depășit natura însăși, a ajuns să constate spre sfârșitul vieții sale niște limite inevitabile ale artei. Astăzi se manifestă o tendință generală de a transgresa chiar și aceste limite, prin intermediul unor forme de creativitate neconvenționale. Ele fac ca distincția dintre artă și natură, dintre realitate și imaginar să devină ambiguă. Un lucru este evident, noile tehnologii devin pe an ce trece o forță capabilă să-l transforme pe om și să schimbe lumea în mod radical.

Dacă ar fi să-l credem pe Marshall McLuhan, epoca Renașterii a fost determinată în mare parte de inventarea mașinii de tipar a lui Gutenberg, care a oferit publicului un acces larg la cunoaștere prin intermediul cărților. Acest început de secol 21 este un timp al marilor transformări, în care se observă similarități frapante cu perioada Renașterii. Suprasolicitarea intelectuală din prezent întrece orice previziuni. După cum observa nu demult Alvin Toffler, lumea de azi produce un volum de informație ce abia dacă poate fi măsurat prin metodele matematicii moderne și care se ridică la un număr de ordinul *exobyților*, cel de 10 la puterea a 18-ea. Acest moment istoric ar putea semnifica un nou pas în evoluția umană.

Începe să prindă contur perspectiva accederii omului la „știința zeilor”. „Biblioteca babiloniană” descrisă în povestirea lui Borges, care conține suma tuturor cărților posibile, nu mai pare o construcție atât de utopică, o soluție fiind sugerată de o altă povestire fantastică semnată de

Arthur C. Clarke, în care niște călugări tibetani, încercînd să rostească toate numele lui Dumnezeu sînt ajutați de niște joviali specialiști în informatică de la firma IBM.

Depășirea barierelor lingvistice este doar una dintre multiplele probleme soluționate de tehnologiile moderne. Programele de traducere automată, dintre care se remarcă programul gratuit Google Translate, conțin un vocabular amplu și chiar încep să stăpânească elemente de stil literar, comițând în același timp suficiente erori pentru ca traducătorii de meserie să nu rămînă șomeri. Cititorii pot să admire performanțele unui astfel de program integrat în site-ul Internet al revistei Contrafort.

Niște aplicații utile sunt și sintetizatoarele de voce. Site-ul *archive.org*, cu servere în San Francisco, susținut de Biblioteca Congresului American, integrează un astfel de program capabil să reproducă cu voce și cu intonație orice text din vasta colecție de cărți aflate în domeniul public, ca de exemplu pasionanta integrală a operelor lui H.P. Lovecraft. Este o metodă practică de a evita disconfortul lecturilor îndelungate la computer, de care personal nu ezit să mă folosesc ori de cîte ori am această ocazie.

Programele de identificare a vocii, capabile să transpună instantaneu semnalele vocale sub formă de text, oferă alte oportunități. Mașinile de scris cu comandă vocală au existat încă din anii 80, totuși abia acum ele devin cu adevărat funcționale, fiindcă doar recent ele au atins o acuratețe acceptabilă.

Tehnologiile avansate amplifică efectul de imersiune în lumea imaginarului. Interfața computerizată începe să

semene tot mai mult cu holodeck-urile din Star Trek. Cunoscuta firmă NVIDIA, producătoare de cartele grafice, a inițiat un proiect de implementare a tehnologiei stereoscopice 3D, orientat spre o gamă largă de aplicații pentru computere personale și dispozitive portabile. Anterior această tehnologie a început să fie utilizată cu succes în cinematografe, potențialul ei fiind demonstrat cu asupra de măsură de filmul *Avatar*. Chiar nu demult Japonia era cuprinsă de o adevărată feroare legată de lansarea noii console Nintendo 3DS, cu ajutorul căreia pot fi rulate aplicații audiovizuale stereoscopice fără a fi nevoie de ochelari speciali. Evident, tragedia care a survenit între timp asupra Țării Soarelui-Răsare a eclipsat acest eveniment.

Aplicațiile audiovizuale de înaltă fidelitate au devenit omniprezente. Nici chiar standardele HD DVD și Blu-Ray nu reprezintă un punct culminant al acestor tehnologii. Bunăoară copia *master* a aceluiași *Avatar* are o rezoluție de 1 Gigabyte pe minut, adică de câteva zeci de ori mai mare decât formatul DVD. Iar sistemele audio Dolby Digital 5.1 și 7.1 introduc spectatorul într-un spațiu acustic asemănător unei săli de concert, în care sunetul este generat concomitent din 6 și chiar din 8 direcții, atât pe axa orizontală, cât și pe cea verticală.

Rețelele sociale atrag milioane de internauți din întreaga lume. În acest context rețeaua Second Life se situează la o distanță de ani-lumină față de posibilitățile limitate oferite de Facebook sau Myspace. Second Life este un mediu virtual tridimensional, în care utilizatorii pot comunica atât prin text, cât și prin voce. Această rețea se află în continuă

expansiune și conține deja state întregi. Chiar și unele universități de prestigiu și-au deschis filiale în Second Life.

Inovațiile tehnice sunt exploatare intens în industria de divertisment, mai ales în cea a jocurilor de computer, care tinde să devină mai profitabilă decât cinematografia. Astăzi nimeni nu mai contestă statutul de artiști ai creatorilor de jocuri, dovada cea mai plauzibilă fiind includerea unei secțiuni dedicate jocurilor de computer în cadrul premiilor britanice pentru film și televiziune BAFTA, printre câștigătorii cărora s-a numărat chiar și Laurence Olivier. Jocurile de computer oferă perspective extraordinare: să ne imaginăm o carte sau un film care-i permite publicului efectiv să intre în lumea imaginară, să decidă singur cum să soluționeze diversele situații, opțiunile jucătorului determinând evoluția subiectului în direcții alternative. Un întreg univers fără reguli și fără control, structurat după modelul lumii reale, precum cel din jocurile Grand Theft Auto sau World Of Warcraft, în care jucătorul poate să se deplaseze liber și să facă orice dorește.

Un aspect important al jocurilor în stil RPG este posibilitatea de a întreține conversații cu personaje virtuale, optînd pentru replicile alternative dintr-o listă prefabricată. Jocul strategic *Endwar*, produs de studioul scriitorului Tom Clancy, aplică un sistem de recunoaștere a vocii și oferă jucătorului posibilitatea să dirijeze trupe militare prin comenzi vocale, cu ajutorul unui microfon conectat la computer.

Dispozitivul Kinect, dezvoltat de compania Microsoft pentru computere și pentru console X-Box, și joystick-ul

fără fir al consolei Nintendo Wii captează cu ajutorul unor senzori de mișcare gesturile jucătorului și le transpun în acțiuni ale personajelor virtuale. Această aplicație ar putea deschide noi orizonturi în comunicarea om-mașină, aflându-se deja în atenția artiștilor creatori de instalații audiovizuale interactive.

O invenție și mai spectaculoasă este proiectorul holografic. Astăzi există prototipuri perfect funcționale, precum cel dezvoltat de firma americană Actuality Systems, capabile să proiecteze imagini tridimensionale color în mișcare. Se preconizează ca într-un viitor apropiat display-urile holografice să intre în producție în masă și să înlocuiască monitoarele tradiționale.

Dispozitivul Jedi Mind Trick este însă cu siguranță cea mai neobișnuită inovație de ultimă oră. Acesta oferă posibilitatea de a deplasa cursorul de pe ecranul computerului doar cu forța gândului, captând cu ajutorul unei căști undele cerebrale și transpunându-le în mișcări ale cursorului. În prezent se fac tentative de a aplica această tehnologie în serviciul piloților avioanelor de vânătoare, pentru a le oferi un avantaj tactic vital. Iată cum pînă și disciplina fantezistă a psionicii, descrisă cîndva în romanele SF, devine o parte a vieții noastre cotidiene.

Se pare că bizara lume nouă înfățișată de scriitorii science-fiction cu cîteva decenii în urmă a devenit o realitate a zilelor noastre. Nu ne rămîne decît să o acceptăm.

Partea II

Periplu și mit

Întoarcerea în Eden

În *Geneză*, alegoria facerii omului din lut este probabil o aluzie la forța materiei de a se autoorganiza și de a prinde viață. Această scînteie primordială a vieții și această inteligență latentă prezentă în natură se asociază inevitabil cu ideea de Dumnezeu.

Deși teoria evoluției darwiniste și cea a *genezei* s-au aflat într-o relație antagonistă, au existat și personalități care au căutat căi de conciliere între cele două extreme. Bunăoară, anumiți gânditori indieni moderni, precum Swami Vivekananda sau Sri Aurobindo, au afirmat că evoluția acționează în cicluri, alternînd cu mișcări involutive între forme nemanifeste (*Purusha*) și manifeste (*Prakriti*). În Europa, francezul Teilhard de Chardin a încercat să abordeze noile idei științifice dintr-o perspectivă creștină, pe fundalul unor mișcări anticlericale de anvergură și a unor reacții împotriva teoriilor științifice ale Bisericii Catolice.

Grădina Edenului poate simboliza starea primară de comuniune cu natura a omului primitiv, atunci cînd se afla în ipostaza de vînător-culegător. Iar căderea sa din Paradis se asociază cu o ruptură violentă, cu pierderea acestui liant cu natura, cu un accident survenit pe parcursul evoluției. Sînt destule argumente științifice conform cărora oamenii din trecut erau mai puternici, mai sănătoși și mai înalți. Însă începutul perioadei agrare, cu 10.000 de ani în urmă, a adus schimbări dramatice. Omul s-a sedentarizat, populația a început să crească și s-a prefigurat o criză de resurse. Triburile care pînă atunci coexistau într-o relativă concordie

s-au lansat în conflicte de o violență extremă. Anume acesta este considerat a fi momentul apariției omului-cuceritor, a omului-războinic dominat de avariție, egoism și de ambiții nelimitate. Toate imperiile din istorie au urmat acest principiu al asigurării prosperității unui grup din contul non-prosperității altora.

Consumul excesiv, pînă la epuizare, a resurselor, la care se pretează oamenii provoacă un dezechilibru cu consecințe catastrofale. Se consideră bunăoară că anume aceasta a fost una din cauzele degradării Imperiului Mayaș. Defrișările pădurilor pentru construcția orașelor-temple au provocat un dezastru ecologic și o foamete de proporții. Conform unor ipoteze recente, o problemă similară a afectat și civilizația Harappa care a precedat cultura indiană. Același consum în exces constituie o amenințare evidentă pentru civilizația modernă.

Culturile tradiționale mențineau o atitudine de respect față de forțele naturii. De fapt, cultul strămoșilor și cel al naturii sînt cele mai arhaice forme de credință religioasă. Superstițiile animiste încurajau omul să ducă o formă de existență armonioasă. În schimb, ideea că scopul final al omului este cucerirea naturii, promovată de o anumită direcție a științei, conduce inevitabil la un dezechilibru ambiental, dar și la o criză spirituală și socială.

În ultimele decenii a cunoscut o revigorare așa-numita teorie Gaia, care afirmă că natura se manifestă ca un organism planetar, care posedă o formă de inteligență. Toate formele de viață provin de la acest spirit al naturii și după ce acumulează experiență în lume, ele revin la sursă,

dizolvându-se în acest curent al vieții. Există păreri conform cărora în anumite condiții spiritul naturii poate stabili o comunicare directă cu omul, iar experiențele șamaniste, care apelează la oniric, la subconștient și la memoria genetică, tind să confirme această supoziție. Cataclismele la care asistăm tot mai frecvent constituie de multe ori un fel de reacție violentă a naturii față de intruziunea omului în mediul ambiant.

Tipul de filosofie ecologică Gaia este prezent în numeroase creații artistice de dată recentă. Un exemplu este jocul de computer de producție japoneză „Final Fantasy”, care s-a vândut în peste 100 milioane de exemplare. Diversele mișcări milenariste, care s-au manifestat în ultima jumătate de secol, de la *new age* și *hippie* pînă la curentele *rave* și *psytrance* tind să restabilească această relație armonioasă a omului cu natura. Ritualurile de comuniune asociate acestor mișcări, de la concertele de rock psihedelic ale unui Jim Morrison, Jimi Hendrix, Led Zeppelin sau Pink Floyd, pînă la orgiile technoide ale proiectului *breakcore* Xanopticon, de la expresionismul grupului Nurse With Wound, pînă la transculturalitatea formației Dead Can Dance, evocă o cunoaștere arhaică. Spectatorii unor astfel de manifestări simt că plonjează într-un fel de memorie ancestrală, pentru a-și recupera originea lor străveche.

Expertul în șamanism Terence McKenna presupune chiar că neo-tribalismul va domina secolul 21. Omul modern simte o atracție irezistibilă pentru stările de conștiință alterată pe care le-a trăit în paleolitic și a căror amintire i-a rămas înscrisă în ADN. Astfel publicul concertelor techno

dansează pe ritmul omului primitiv. Lumea are senzația că se redeșteaptă după o lungă letargie.

Creațiile literare și cinematografice recente apelează frecvent la mitologie și la culturile arhaice, receptându-le din perspectiva noilor realități ale lumii digitale. Dacă modernitatea s-a definit printr-un simț acut al prezentului și printr-o ruptură violentă cu trecutul, atunci în perioada post-modernă, după eșecul ideologiilor, lumea își întoarce privirea spre trecut, în căutarea unor soluții pentru viitor. Conform concepțiilor enunțate de Alvin Toffler în cartea sa „Al Treilea Val”, tehnologia suportă mutații sistemice și devine tot mai organică, în efortul ei de a *replica* natura. Președintele american Bill Clinton sublinia în cadrul unui discurs că „...spre deosebire de perioada industrială, astăzi, în era economiilor digitale devine posibilă realizarea unei creșteri economice, menținând un echilibru ecologic”. Mașinile și mecanismele la care apelează într-o relație de dependență omul modern sînt de fapt mijloace artificiale, menite să-i compenseze limitele și să-i substituie abilitățile naturale atrofiate.

După părerea artistului video Bill Viola, percepția lumii prin intermediul unor coduri este un atribut definitoriu al perioadei digitale. Deloc întâmplător, apariția computerelor și a sistemelor globale de comunicație, care funcționează pe bază de coduri, a coincis cu descoperirea codului ADN, un mecanism al vieții care se reproduce la nesfârșit, dar a cărui origine rămîne necunoscută. În toate formele de viață, de la cele mai evolute pînă la organismele unicelulare, dar și în substanța din care sînt formate stelele există o energie care

se perpetuează de la nașterea universului. Această energie primordială latentă așteaptă parcă momentul cînd se va redeștepta.

Noile principii introduse de tehnologiile de vîrf readuc în discuție probleme de importanță ontologică și tind să redefinească sensul însuși al existenței omului și rolul său în lume. Astfel istoria se sfîrșește acolo de unde a început. După un lung periplu, umanitatea tinde să revină la originea pierdută a vieții. O reîntoarcere în Eden?

Periplul inițiativ în creația modernă

Lumea de azi este fascinată de ficțiune. Trebuie să existe o cauză pentru acest interes al publicului față de călătoriile imaginare pe care le oferă din abundență cinematografia și literatura. Asemenea personajelor filmului „Avalon”, consumatorii de produse culturale încearcă să-și depășească decepțiile în fața realității, evadând într-o irealitate virtuală.

Avînd o regie semnată de japonezul Mamoru Oshii și fiind filmată în Polonia cu o echipă și o distribuție poloneză, pelicula „Avalon” (2001) reia legenda Regelui Arthur într-o viziune cyberpunk, amestec de estetică neo-gothică și realism socialist. Rolul Cavalerilor Mesei Rotunde este asumat de un grup de tineri cibernaui care sînt atrași într-un joc militar ilegal, iar destinația periplului lor este un echivalent virtual al insulei Avalon, o zonă secretă a ciberspățiului „mai reală decît realitatea”. În această iluzie artificială, care devine o copie tot mai fidelă a realității pînă la punctul în care ajunge să i se substituie, publicul află un model după care să-și recreeze lumea reală, un „nivel *Class Real*” ca în „Avalon”, un tărîm al libertății și inspirației infinit mai colorat și mai luminos. În scena finală a filmului, personajul Murphy exclamă: „Nu te lăsa amăgit de iluzii, aceasta e lumea căreia îi aparții!”. Numele acestui personaj amintește de cel al protagonistului filmului „Robocop”, care trăiește o „viață de apoi” după o dramatică transformare în om-mașină. Într-o scenă omisă din filmul „Blade Runner”, mercenarul Holden, deși era paralizat și conectat la un

sistem de menținere a vieții, este bine dispus, pentru că își citește cartea preferată, „Insula Comorilor” de Robert Louis Stevenson.

Subiectele ficțiunilor ating astăzi o asemenea intensitate încât simpla lor enunțare îi poate conduce pe spectatori la o formă de fericire, ca pe adepții Buddhismului Pământului Pur la auzul descrierii Tărîmului paradisiac al lui Amitabha. Nu e nevoie de căști VR sau de conexiuni bionice, simpla imagine de pe ecran este percepută ca fiind de o materialitate incontestabilă.

Periplurile inițiatice urmează unui model unitar. De regulă, un erou implicat într-un conflict trece printr-o serie de încercări și fiecare dintre aceste încercări cultivă în el noi virtuți. Putem afla principiul *quest*-ului în egală măsură în basmul „Harap-Alb”, dar și în romanele în stil *fantasy*, în care calitățile morale sînt relevate prin pietre magice sau artefacte antice. Destinația unui periplu, întoarcerea în Itaca, este mai puțin importantă decît experiența călătoriei propriu-zise. Bunăoară, într-unul dintre primele romane ale lui Jules Verne, „Călătorie spre centrul pământului”, protagoniștii revin pînă la urmă în locul de unde au pornit, dar calea parcursă îi ajută să se regăsească, să ajungă la un sentiment inexprimabil de plenitudine.

Periplul este de fapt un ritual care perpetuează o cunoaștere arhaică. Ceea ce pare a fi un simplu divertisment ascunde de fapt semnificații profunde. Bunăoară, basmul „Tinerete fără bătrînețe” în versiunea lui Ispirescu, dar și alte povești populare românești manifestă similitudini cu Ramayana, care pentru indieni face parte din canonul lor

religios. Regăsim originile periplului inițiativ în concepția de Timp Mitic a aborigenilor australieni, o dimensiune temporală paralelă în care a fost creată lumea. Teoria arhetipurilor transculturale dezvoltată de Mircea Eliade se sprijină pe miturile creației din diverse culturi.

Modelele mitice se perpetuează în contemporaneitate. Motivul labirintului cunoașterii și cel al dragonului-antipod se regăsesc în periplurile moderne. Un fenomen ciudat este curentul literar *fantasy* din Statele Unite, un pseudo-folclor apărut din necesitatea de a suplini absența unui folclor adevărat. Romanul „Vrăjitorul arhipelagului” de Ursula Le Guin se concentrează pe periplul vieții unui vrăjitor-învățăcel pe nume Ged aflat în confruntare cu Umbra sa, o creatură supranaturală generată de egoul și ambiția acestui personaj. După un lung pelerinaj prin Lumea Arhipelagului, a cărei origine și esență rămân un mister pentru cititor, Ged ajunge la Capătul Pământului. Aici își înfruntă Antipodul, cunoscându-i adevăratele chipuri și astfel devine complet. Este momentul în care Ged se transformă din discipol în maestru și din adolescent în adult: „*Umbra nu l-a învins pe Ged și nici el nu a învins Umbra. El și-a numit umbra morții cu propriul nume. Astfel a devenit un om adevărat care s-a cunoscut pe sine. ...Doar în tăcere există cuvântul, doar în întuneric există lumina, doar în moarte există viața: admirăm zborul vulturului pe un cer senin*”. Aceste cuvinte ilustrează fidel motivul cunoașterii opusului, cel al afirmării unui adevăr prin înfruntarea antitezei sale, miza oricărui periplu inițiativ prin care trece orice persoană în procesul de maturizare, de înțelegere a lumii și a propriei identități. Să

află în efemer ceea ce este etern și infinit, să afirmi prin suferință și durere ceea ce nu poate fi pierdut poate da un sens vieții. Tranziția de la o formă imperfectă spre perfecțiune este considerată un atribut definitoriu al religiilor.

Deseori, creațiile *fantasy* exprimă printr-un limbaj de înaltă valoare artistică idei de maximă importanță nu numai pentru copii și adolescenți, care sînt probabil cel mai sensibil public, ci și pentru adulți. Romanul lui Michael Ende „Poveste fără sfîrșit” are ca protagonist un băiat care descoperă o lume paralelă prin intermediul unei cărți vechi uitată în mansardă. El încearcă să salveze acest tărîm amenințat de neantul uitării printr-o călătorie plină de întîmplări miraculoase. Acest personaj parcurge o cale spre anamneză, spre recuperarea memoriei trecutului, a scînteii de umanitate pierdute în timp. Neantul din „Poveste fără sfîrșit” amenință de fapt spiritul uman, într-o lume modernă care s-a *dezvrăjit*, și-a pierdut aura magică.

Curentul *fantasy* relevă o cale specifică de recuperare a acestei magii, tocmai pentru acest motiv asistăm la o adevărată proliferare a sa. Genul *fantasy* a fost inițiat în anii treizeci de către scriitorul englez J.R.R. Tolkien prin seria sa de romane „Stăpînul inelelor”. La rîndul său, Tolkien s-a inspirat din creația unor precursori ai acestui gen, precum Lordul Dunsany. Subiectul seriei „Stăpînul inelelor” se bazează pe conflictul dintre lumină și tenebre și exprimă o anumită nesiguranță care sălășluiește în om și natură. Reconfirmarea unui adevăr perpetuu printr-un ritual de

reînnoire, prin noi călătorii inițiatice, este o soluție la această neîncredere.

Aceeași tensiune legată de o zonă crepusculară a spiritului uman este urmărită și în filmele din seria „Războiul Stelelor”. Subiectul ei, care continuă să se dezvolte deja de trei decenii, vizează restabilirea echilibrului de forțe din univers. Printr-o succesiune de evenimente dramatice, care sînt similare alambicurilor alchimistului și evocă transformările teribile ale materiei în metalurgie, personajele din „Războiul Stelelor” se metamorfozează și își ating astfel împlinirea.

Cele două saga complementare ale lui George Lucas, „Războiul Stelelor” și „Indiana Jones”, vorbesc despre fascinația omului modern deopotrivă pentru viitor și trecut. Dacă în „Star Wars” personajul Luke Skywalker dorește să-și cunoască destinul pe care i-l rezervă ziua de mâine, contemplînd apusul celor doi sori de pe planeta sa Tattuin, atunci misiunea arheologului și aventurierului Indiana Jones este să recupereze o lume aflată pe cale de dispariție.

Fără început și fără sfîrșit, ficțiunile sînt expresii ale unui etern nomadism al omului rătăcind prin deșertul spațiului și al timpului. Această multitudine de experiențe perpetuează fluxul vieții.

Cunoaștere și credință

Adeptii raționalismului consideră că atunci când adevărul este exprimat sub o formă inteligibilă, acest adevăr este credibil în mod necondiționat. Cu toate acestea, uneori se poate întâmpla ca, aflându-ne chiar și în fața revelației supreme sau a adevărului științific absolut, să nu dorim să le acceptăm. Acest aparent paradox reprezintă de fapt o sabie cu două tăișuri. Într-un sens, el asigură libertatea individuală și prezența în fiecare om a unei părți invulnerabile la toate forțele din lume. Libertatea de autodeterminare persistă indiferent de forțele de convingere implicate.

Această stare de fapt ne condamnă, în același timp, la o indeterminare perpetuă. Seneca afirma că nu există blestem mai mare decât cel de a nu fi niciodată satisfăcut, totuși chiar și nedeterminarea poate constitui un mod de viață. Să nu știi niciodată nimic *la sigur*, să fii mereu deschis pentru noutate și schimbare ar fi o existență pasionantă. O lume plină de surprize în care orice este posibil, un teren de explorare inepuizabil, iată modelul utopiei perfecte. Indeterminarea totală este probabil cel mai înalt grad de libertate.

Posibil, unica formă de determinare spre care tindem este cea de „a ști la sigur că nu știm nimic”. În timp, unica constantă este schimbarea. Aceasta înseamnă că nu vor exista nicicând situații de impas insurmontabile. Natura va găsi întotdeauna o soluție. Prezența în lume a elementului incognoscibil și indeterminat apare astfel ca o necesitate vitală. Un viitor și un destin absolut previzibil ar echivala cu o sclavie perpetuă pentru spiritul uman. Nu întâmplător

eliberarea de lanțurile predestinării și ale cauzalității (*karma*) ocupă un loc central în preocupările disciplinelor spirituale orientale. De altfel, pericolul pe care-l exercită oracolele și preștiința a constituit și una din temele abordate în romanul science-fiction „Dune” al lui Frank Herbert. Și logica rigidă ascunde anumite pericole. Firul deducției îl poate conduce pe om la propria distrugere, care se poate dovedi a fi foarte logică.

Imprevizibilul face parte din esența naturii umane, din miezul ființei noastre. Profetul indian Sankaracharya a afirmat că toate realizările sînt ne semnificative fără explorarea și stăpînirea sinelui, ca instrument al cunoașterii, discriminării și acțiunii. Acest enunț ne aduce în memorie preceptul delfic *Noscete ipsum*. Aflăm aici o conexiune între spiritualitatea orientală și originile raționalismului european. Stoicismul latin, reprezentat de Seneca, s-a inspirat din ideile greului Epicur. Unii specialiști au trasat paralele între *beatitudinea* epicuriană și noțiunile buddhiste și hinduse de *Nirvana* și *Samadhi*.

Cunoașterea rațională și experiența sînt două componente indisolubile care în ansamblu revelează adevărata natură a lumii. Dualitatea dintre sentiment și rațiune este considerată esențială atît în Occident, cît și în Orient, fiind enunțată prin termenii *Bhakti* și *Jnana* în sanscrită, dar și prin noțiunile de *philos* și *sophia* în greacă. Experiența poate fi transpusă într-o cunoaștere rațională, după cum și cunoașterea logică poate oferi un sens rațional pentru devoțiune.

Explorarea sinelui ocupă de fapt un rol important în toate culturile lumii. Religiile oferă principiul periplului inițiativ ca pe o soluție la această dilemă a cunoașterii și credinței, ca pe o experiență vie capabilă să ne facă să dorim să credem. De la transfigurarea creștină pînă la ritualurile de inițiere ale șamanilor siberieni, la zborurile extatice induse de planta amazoniană *yage*, la *Timpul Visului* al aborigenilor australieni, toate aceste experiențe conduc spre o cunoaștere profundă, spre o formă de *înțelegere* ce nu poate fi exprimată prin limbaj verbal, dar care este *simțită* ca pe un sentiment de plenitudine și împlinire. Rămîne incert dacă este necesară sau nu transpunerea acestei experiențe într-o formă rațională, dar în orice caz, ea se presupune a fi superioară oricărei interpretări logice, anume prin faptul că este o evadare din logică.

De regulă, călătoriile inițiatice sfîrșesc acolo de unde au început. Protagonistul unui periplu se pierde pentru a se regăsi și tinde să cunoască partea de umbră a lucrurilor. În momentul în care își înfruntă antipodul, fie că este vorba de un adversar personificat sau de o forță impersonală din natura sa interioară, în acest moment de tensiune maximă eroul află un echilibru superior care se menține în dezechilibrul extrem și care nu poate fi pierdut. Asemenea cavalerului mitic care răpune dragonul, participantul la periplu își învinge nesiguranța și după această *eclipsă de credință* el revine cu o încredere redobîndită.

Uneori credința anticipează cunoașterea și funcționează ca o sursă de energie. Religia creștină arată că omul își poate atinge împlinirea chiar și atunci cînd este ghidat doar de ea.

Intuiția credinței conduce la o confirmare directă a adevărului.

Periplul interior poate avea rezultate la fel de importante ca și cel exterior. Religia hindusă propune în Bhagavad Gita două căi de realizare spirituală. Prima este cea a acțiunii, iar cea de a doua, superioară, dar și mult mai dificilă, constă din cunoașterea, prin practicarea introspecției, a unui adevăr interior care sfidează conflictele și suferința lumii materiale. Doctrina Vedanta, considerată drept o formă finală a evoluției gândirii indiene, afirmă că spiritul uman este deja perfect, iar separarea și multiplicitatea din lume sînt doar o aparență (*maya*), originea suferinței fiind ignoranța (*avidya*). Întregul se conține în formă latentă în parte și tot de ce avem nevoie pentru a ne realiza se află deja în noi. Anumite doctrine filosofice indiene afirmă chiar că scopul final al tuturor acțiunilor este acumularea cunoașterii și că însuși procesul cunoașterii este o acțiune.

Din această perspectivă, periplusurile imagine în care abundă creațiile culturale din toate timpurile sînt capabile să provoace transformări dramatice prin simpla evocare a acestui adevăr interior. O tragedie antică, o simfonie, un roman clasic sau o pictură din Renaștere apelează la o formă superioară de înțelegere intuitivă.

Cunoștințele obținute prin modalități obișnuite au doar rolul de repere temporare. Referindu-se la ele, Wittgenstein a afirmat că odată ce ajungem „sus”, „scara” trebuie aruncată. Să știi ceva la sigur e un lucru foarte serios. Dacă cunoașterea este putere, atunci o cunoaștere obiectivă absolută ar echivala cu o putere absolută și ar deveni un

adevăr imuabil pentru întreaga lume. Marea dilemă constă însă în a găsi un echilibru între opțiunile unui individ și libertatea altora de a le accepta.

Religia, o resursă primară a civilizației

Ceremoniile legate de funeraliile Patriarhului României Teoctist care au avut loc pe data de 2 august 2007, larg mediatizate, au constituit timp de câteva zile un punct de interes. Astfel de evenimente reafirmă importanța religiei ca forță de coeziune dintre oameni.

În perioada modernă, au existat voci care au contestat rolul religiei în societate, definiția cea mai vehiculată fiind cea a lui Marx care a calificat-o ca „opiu al poporului”. Civilizația modernă europeană s-a proclamat centru al lumii și al timpului, iar elitele sale, savanții, politicienii sau militarii, au ajuns să se considere infailibile, omnisciente și omnipotente. Spiritul de cucerire european a demonstrat ambiții nelimitate de dominație pînă și asupra naturii, iar consecințele aveau să fie dezastruoase. În acest context, ipoteza existenței unei puteri infinit superioare, a unui Dumnezeu, subminează autoritatea egoului supradimensionat al omului occidental. Trăim într-o epocă a absolutismului, cînd lideri și reprezentanți ai unor doctrine politice, grupări sociale sau etnii tind să-și afirme supremația necondiționată asupra întregii lumi, ignorînd interesele celorlalte persoane și făcînd abstracție de principiile morale elementare. Evident, pe orice tiran l-ar deranja ideea unei instanțe care-l depășește, care încurajează binele și condamnă răul, un bine care transcende răul, la fel ca și aluziile la condiția perenă a dominionului său care, în realitate, nu e decît o parte infimă dintr-o istorie și un spațiu infinit.

În societățile occidentale există adepți ai raționalismului și ai pragmatismului mercantil, incapabili de empatie, care chiar arată dispreț față de persoanele religioase, considerând religia o slăbiciune. Astfel ei neagă libertatea fiecăruia de a crede ce vrea, indiferent dacă este ceva real sau inexistent. Acești pragmatici, de regulă, asigurați financiar, declară că „religia încurajează persoanele dezabilitate social”. Religiile lumii, în special cea creștină, au apărut din necesitatea de a-i susține pe cei slabi și suferinzi, de a le oferi speranța și forța pentru a supraviețui dificultăților vieții și de a-i elibera de teroarea morții. Sub acest aspect, religia este o resursă primară a civilizației. Există anumite resurse vitale primare pe care se bazează funcționarea întregii lumi. Odată cu dezvoltarea industriei o astfel de resursă a devenit petrolul, iar economia digitală se structurează pe informație. Religia oferă lumii o resursă mult mai importantă, o speranță, o forță și o încredere fără de care majoritatea oamenilor ar fi pierdut orice motivație pentru a înfrunta problemele existenței și de a face eforturi pentru progres social. Astfel, religia e o sursă de energie fără de care civilizația umană s-ar fi prăbușit de mult.

Mai grav e că societatea modernă a anulat posibilitatea existenței miracolului. Aceasta a impus modelul unei lumi total previzibile, asemenea unui mecanism perfect, care nu dă greș niciodată, călcând peste vieți omenești, o lume fără speranță și fără scăpare. Un sistem al ordinii absolute e la fel de periculos ca unul al haosului total, pentru că el neagă libertatea individuală. Un astfel de sistem ar fi o temniță veșnică pentru spiritul uman. Afirmția Lordului Acton că

„...puterea absolută corupe în mod absolut” nu este una întâmplătoare. Astfel, ordinea totală este inevitabil malefică, la fel ca și cei care tind spre ea. Toate religiile s-au afirmat ca transgresiuni ale ordinii rigide a materiei, reprezentând forța omului de a se autodepăși.

Adeptii raționalismului invocă adesea argumentul lipsei de dovezi pentru existența unui Dumnezeu. Totuși, chiar în contextul actual pot fi găsite argumente în favoarea religiei. Imaginea unui „bătrîn cu barbă” este, de fapt, absentă din textele creștine. În schimb, ideea unui Dumnezeu impersonal, a unui principiu determinant al vieții și al universului, a unei forțe care a creat și menține lumea, poate fi racordată la cercetările actuale ale metafizicii. Pot fi găsite căi de conciliere între știință și religie. Un exemplu elocvent este faimoasa discuție a Papei Ioan Paul al II-lea cu un grup de savanți, în cadrul căreia acesta a delimitat atribuțiile reciproce în felul următor: tot ce vine după Big Bang aparține științei, iar ceea ce a fost înainte e de domeniul religiei.

În același timp, sîntem martori la excesele unei științe dezumanizate, capabile să conceapă monstruoșități, precum proiectul Hollow Man (Omul Vid), în cadrul căruia un deținut condamnat la moarte a fost congelat și tăiat în felii, care apoi au fost scanate și plasate pe Internet în scopuri didactice.

Religia autentică este lipsită de ostentație și cultivă moralitatea în adevăratul ei sens. Mesajul original al religiei nu se identifică cu cel al evangheliștilor TV americani, cu așa-zisele „valori familiale” sau cu îndemnul la obediență.

Conceptele sale de bază sînt respectul și compasiunea față de ceilalți semenii.

Doctrina globalizării declară că la originea conflictelor se află diferențele sociale și religioase dintre oameni. Dar va trebui să recunoaștem rolul important și contribuția substanțială a religiei ca unul din pilonii civilizației, ca o călăuză a umanității prin labirintul nesfîrșit al timpului.

Atemporalitatea orientală și progresul occidental

Viziunea europeană asupra lumii presupune existența unui Început, a unei Geneze, a unui moment primordial în care universul s-a ivit din neant, și a unui Sfârșit, a unei Apocalipse, a unei disoluții finale. În schimb, civilizațiile orientale plasează în Centrul lumii o *Nirvana*, o *atemporalitate*, care nu a fost creată nicicând și nu va dispărea niciodată. În Occident persistă concepția de *timp liniar*, conform căreia lumea se află într-un progres continuu de la forme simple spre structuri tot mai complexe. Iar orientalii au viziunea unui *timp ciclic*, în care toate evenimentele din prezent s-au repetat din nou și din nou în trecut și se vor manifesta mereu în viitor.

Urmînd ideea că imaginea unei realități ultime, a unui adevăr final ar fi constituită din coexistența simultană a tuturor opușilor, dintr-o *coincidentia oppositorum*, este deosebit de interesant și pasionant să observăm cum se integrează într-o totalitate cele două viziuni, cea occidentală și cea orientală, progresul și atemporalitatea.

Culturile occidentale se află într-un proces continuu de transformare, urmînd o evoluție în plan *istoric*. Dacă forța motrice a acestei evoluții este un anumit spirit de expansiune european, atunci destinația spre care se orientează istoria rămîne orice s-ar spune o enigmă.

În același timp, există culturi tradiționale care rămîn neschimbate pe parcursul unor milenii. Ele se situează ca și cum programatic într-un plan *anistoric*. Miturile și tradițiile imemorabile ale acestor culturi fac ca modul de viață al

reprezentanților lor să fie suficient sieși. În pofida ascetismului pe care îl impun astfel de culturi, există în ele o experiență a relației armonioase cu forțele naturii și o cunoaștere profundă incifrată în ritualurile și simbolurile magice, care au o valoare incontestabilă pentru omul occidental.

Acest raport dintre evoluție și atemporalitate poate fi ilustrat prin relația dintre muzica clasică europeană și cea indiană. O compoziție clasică se distinge printr-o structură determinată. Fiecare notă și nuanță își are un rol precis în cadrul unei progresii logice, a unei dezvoltări raționale a piesei, care începe și se termină printr-o *Tonică*, dacă e să ne exprimăm într-un limbaj muzical. Iar o piesă indiană improvizată nu are început și nici sfârșit, ea poate fi interpretată la infinit. Marea calitate a unui artist indian constă în faptul că acesta reușește să se regăsească în fluxul timpului, pentru el repetiția nesfârșită a fenomenelor nu este un motiv de frustrare, ci un obiect de contemplare și o sursă de beatitudine perpetuă.

Din această perspectivă, relația dintre Occident și Orient apare ca o dualitate dintre *raționalism* și *spiritualitate*. Într-un cadru geografic, Statele Unite se situează la extrema materialismului. Până și mișcările *new age* americane sînt în mare parte afectate de o anumită superficialitate, de o formă de pragmatism și materialism. În acest context, popoarele din Europa de Est se plasează într-o zonă oarecum intermediară între materialismul occidental și spiritualitatea orientală, aflîndu-se în posesia unor calități comune ambilor poli. Valorificarea acestei fuziuni a opușilor ar fi extrem de

benefică pentru cultura est-europeană. Exploatarea concomitentă a potențialului educației clasice sistematice și a sensibilității est-europenilor pentru *irațional* și *intuitiv*, dar și a unui pragmatism moderat, ar transforma această zonă, în condiții de libertate, democrație și prosperitate, într-un model de cultură cu o influență considerabilă asupra întregii lumi.

Cele două viziuni asupra lumii, cea occidentală și cea orientală, presupun concomitent existența și absența unui sens al vieții. Spre deosebire de europeni, care se află mereu în căutarea unei cauze care să explice fenomenele naturale și evenimentele istorice, orientalii percep lucrurile ca pe un dat, pentru ei totul există pur și simplu, dincolo de orice explicație sau sens rațional.

Lumea s-a situat pe două nivele, unul *istoric*, al conflictelor și contradicțiilor, pe care se desfășoară o evoluție, și o dimensiune *metafizică*, de dincolo de timp. Tradiția Sufi definește această dimensiune metafizică prin termenul *alam al-mithal*, care înseamnă „non-discriminare”, „absența multiplicității”. Ea reprezintă elementul static, imuabil, continuitatea care se perpetuează independent de procesele istorice. Este o perfecțiune subtilă a lumii care rămîne neafectată de imperfecțiunea sa aparentă și e percepută ca pe un sentiment intuitiv de plenitudine de către fiecare om, în fiecare moment al vieții sale, chiar și în cele mai dificile situații. Reprezentanții culturilor tradiționale interpretează această idee de atemporalitate ca pe o perspectivă plină de speranță a unui Nou Început care urmează mereu după orice catastrofe ale istoriei.

Ideea unei dimensiuni atemporale a vieții și istoriei s-a asociat invariabil cu obsesia perpetuă a omului de a atinge nemurirea. Scriitorul William Burroughs a schițat într-una din lucrările sale o evoluție a mijloacelor prin care oamenii din diverse timpuri încercau să devină nemuritori. Bunăoară, în Egiptul Antic se practica mumificarea, totuși această metodă prezintă anumite inconveniențe. Să rămâi blocat într-un muzeu în timpul unor bombardamente ar fi o situație destul de neplăcută. William Burroughs descrie dificila migrație spre Paradisul din „luxoasele reședințe Westwood”, înfruntând „patrulă de demoni”, și se întrebă judicios dacă sufletul poate supraviețui unei explozii nucleare. Dar optează pînă la urmă pentru o altă formă de nemurire. Maestrul Zen de tragere cu arcul le-a spus discipolilor săi: „Atunci cînd veți trage, voi fi cu voi!” Și într-adevăr, de fiecare dată cînd acești discipoli își încordau arcurile, maestrul era alături de ei, prin învățăturile lui. Astfel, inspirîndu-se din tradiția unei discipline spirituale orientale, din non-conformismul Zen buddhist, fondatorul curentului Beat și-a immortalizat propria personalitate prin intermediul operei sale, care a format cîteva generații de americani. În ultimă analiză, logica culturilor occidentale și a celor orientale conduce spre o deducție unică.

Despre imprevizibil

Critica ce a dominat perioada modernă a impus principiul ordinii și al armoniei absolute drept criteriu unic de valoare și a descurajat orice manifestare de imprevizibil, nederminare și haos în creația artistică. Este, de fapt, o expresie a tendinței generale spre organizare rigidă care a definit civilizația occidentală. Această atitudine însă nu s-a manifestat în toate timpurile. De exemplu, în Grecia Antică, noțiunea de haos avea sensul de „origine primordială” și de „indeterminare”. Abia în perioada Imperiului Roman și a reprezentărilor latine despre lege și ordine, cuvântul „haos” a căpătat o nuanță negativă, ca antipod al ordinii, sau ca „dezordine”. Evoluția actuală a artei este marcată de o revalorificare a elementului-surpriză ca unul indispensabil realizării unor creații împlinite.

În era tehnologică, mașinile reprezintă ordonarea și predictibilitatea, în timp ce calitatea definitorie a naturii umane rămîne impredictibilul, capacitatea de a transgresa condițiile mediului și a acționa contrar regulilor și legilor impuse de factorii externi. Conform concepției enunțate de Alvin Toffler în cartea sa „Al Treilea Val”, de la începutul perioadei industriale au existat numeroase încercări de aplicare a principiilor mecaniciste asupra tuturor aspectelor vieții. Întregul sistem social s-a transformat într-o mașinărie ce tinde spre o funcționare perfectă. Acest proces de mecanizare a ajuns să afecteze chiar și domeniile umanitare. Facultatea de a acționa intenționat imprevizibil, independent de circumstanțe, care derivă din conștiința, capacitatea de

discernămînt și indeterminarea specifice omului, contribuie în mare măsură la valoarea operelor de artă. Disproporțiile, structurile non-liniare și transgresiunile devin la fel de importante ca și ordinea, armonia, continuitatea și conformarea unor reguli. Artă reia astfel modelul naturii și tinde spre o fuziune a opușilor, spre un echilibru amplu între armonie și dizarmonie, explorînd o continuitate subtilă care persistă în dezechilibrul extrem.

În condiții obișnuite, computerele nu sînt capabile de acțiuni imprevizibile. Funcția aleatorie, care le permite computerelor să realizeze operații aparent întîmplătoare, este, în realitate, o ecuație complexă ce calculează timpul parcurs de la momentul cînd utilizatorul pune în funcțiune computerul, inițializîndu-l și astfel este dependentă integral de acest impuls primar generat de om. Cu toate acestea, se consideră că orice dispozitiv electronic intră mai devreme sau mai tîrziu în pană, se blochează. O explicație ar fi substratul fizic de care depinde funcționarea mașinilor. Astfel, natura însăși integrează în ea o predispoziție spre accident și un element de nedeterminare.

Interesant este modul în care noțiunea de imprevizibil se transformă în contextul interacțiunii dintre om și mașină. Aceasta din urmă tinde să devină „more human than human” ca în filmul „Blade Runner”, inspirat de romanul lui Philip K. Dick „Do Androids Dream Of Electric Sheep?”, în care apar mașini umanizate și oameni ce își pierd umanitatea. Au existat și diverse experiențe de creare a unor programe de inteligență artificială capabile să compună muzică. Publicul care a audiat o selecție de piese instrumentale compuse cu

ajutorul inteligenței artificiale, dar și lucrări ale unor compozitori „adevărați”, nu a putut distinge între muzica creată de computer și cea compusă de oameni. Însă aceste programe nu au făcut decît să imite prin modele matematice stilurile specifice ale unor compozitori celebri.

Iannis Xenakis, unul din marii reformatori ai muzicii secolului 20, și-a început activitatea artistică într-o perioadă în care pînă și muzica de avangardă se orienta spre o ordine excesivă. Tehnica serială și tehnica dodecafonică, inventate de Arnold Schoenberg și dezvoltate de Webern, se bazau pe reguli stricte și constau din permutații ale unor secvențe repetitive. În acest context, Xenakis a inițiat o direcție de dezvoltare diametral opusă printr-o metodă a imprevizibilului, pe care a numit-o *stocastică*, de la cuvîntul grec „*stochos*”, care înseamnă „scop”, „direcționare”. Este surprinzător și faptul că teoriile muzicale ale lui Xenakis au fost inspirate de experiența sa de matematician și arhitect.

Tehnica serială derivă dintr-o viziune a lumii ca mecanism liniar, în care infinitatea poate fi redusă la cîteva elemente primare. Ea a fost anticipată de mașina combinatorică imaginată de gînditorul spaniol Raymond Lull în Evul Mediu, care, pornind de la cîteva principii elementare ale universului, oferea, la modul teoretic, posibilitatea de a deduce prin relații simetrice întreaga cunoaștere posibilă. Tot astfel Taoismul a creat un model reductibil al lumii, care derivă dintr-un principiu determinant primordial Dao, o dualitate Yin-Yang a principiilor pasiv și activ, și cele 5 elemente – apa, focul, lemnul, metalul și pămîntul. În același timp, doctrina taoistă

acordă un rol important spontaneității. Lucrările lui Lao Zi au influențat în mod decisiv artele marțiale chineze, care nu se bazează pe reguli și procedee, ci valorifică masiv factorul spontan. Taoismul explică această contradicție prin faptul că însuși principiul Dao, pentru că există prin sine și nu e precedat de nici o altă lege care să-l determine, este în esență nedeterminat. Este vorba despre același haos și aceeași nedeterminare de la începutul lumii pe care le semnalăm în cultura greacă și cea egipteană. Revenind la Taoism, principiul Dao reprezintă firul unic, elementul comun, continuitatea care unește lumea, fiind un model, un arhetip universal prezent în fiecare parte constitutivă. În căutarea unui astfel de element comun, dar și a unui sens ultim pentru orice lucrare muzicală, literară, dramatică sau de artă plastică, la fel ca și în încercarea de a afla un adevăr final în lumea reală, a cărei reflecție este arta, am putea găsi în centrul lui tot o nedeterminare, o coexistență simultană a tuturor semnificațiilor posibile. Această indeterminare stă la originea libertății depline în care se poate manifesta imprevizibilul.

Al patrulea element

În practicile șamaniste există două tehnici de bază pentru a induce o persoană în transă: suprasolicitarea senzorială și vidul senzorial. Atît mișcarea infinită, cît și absența ei relevă elementul imobil și neschimbător din lume. Să afli această imobilitate în curentul timpului și al spațiului înseamnă să regăsești factorul comun, continuitatea, modelul universal sau arhetipul prezent în parte, să găsești infinitul și eternul în finit. Tradiția spirituală indiană consideră că Nirvana poate fi atinsă prin simpla respingere a tuturor gândurilor și impresiilor care ne parvin în minte, în acest fel cel mai profund strat al sinelui nostru și al realității este adus la suprafață, sub forma unui adevăr ultim. Conform legendei, această condiție a fost realizată de Buddha printr-o renunțare totală, o misiune cu adevărat dificilă din cauza gradului înalt de atașament pe care-l avem față de obiectele și forțele lumii materiale. În cadrul unor experiențe de explorare a vidului senzorial total, în care o persoană este scufundată într-un rezervor cu apă, s-a constatat că în primele 15 minute conștiința subiectului este dominată de gânduri reziduale. După aceasta vine o perioadă de disconfort și panică, care, dacă este depășită, e urmată de viziuni și halucinații.

Tăcerea, ca expresie a ceea ce rămîne atunci cînd toate semnalele senzoriale auditive sînt eliminate, reprezintă *substratul realității*, spațiul comun în care se manifestă toate sunetele. Faptul că sîntem capabili să percepem tăcerea înseamnă că acest substrat există.

Textul hindus Mandukya Upanishad ce ține de filosofia Vedanta definește sunetul primordial care a creat lumea, Omkara, ca un arhetip universal care domină toate nivelele existenței. Reprezentat prin silaba *Aum*, el este comparat cu bătaia unui clopot, care apare din neant pentru a se întoarce în infinit. Acest sunet constă din trei părți, începutul, mijlocul și sfârșitul, care simbolizează trecutul, prezentul și viitorul, forțele creației, conservării și distrugerii, cele trei Gunas sau atribute de bază ale naturii umane și cele trei stări de conștiință: starea de veghe, visul și somnul profund. Aceste elemente de bază constituie fundamentul ternar al lumii noastre a multiplicității.

În același timp, în Mandukya Upanishad se mai menționează existența unui al patrulea element ascuns, care e un subnivel al primelor trei elemente, spațiul comun în care acestea acționează, adevărata lor natură. Conform textului Maitrayana-Brahmaya Upanishad, elementele triple sînt o iluzie și doar al patrulea este real și reprezintă adevărul. Este existența care precede esența și cauzalitatea, acea *ființare*, acel *ens* care scapă cunoașterii raționale bazate pe logică și deducție. Wittgenstein a scris în al său „Tractatus Logico-Philosophicus” că „... mistic nu e modul în care funcționează universul, ci faptul că el există”. Tradiția hindusă afirmă, de asemenea, că existența pură (Sat) este primul atribut al spiritului universal.

În muzică, tăcerea reprezintă același lucru ca și o pînză pentru un tablou sau o pagină nescrisă pentru o carte. Cunoscutul jazzist John Coltrane a afirmat că cea mai bună

muzică are la bază tăcerea. Contemplînd acest substrat într-o operă de artă, aflăm prezența eternului în timp.

Există un arhetip al formei valabil nu numai în artele temporale – literatură, teatru, muzică – dar și în artele spațiale, precum pictura, sculptura sau arhitectura. El se păstrează chiar și atunci cînd metoda deconstrucției este aplicată la extrem, după cum se întîmplă în cazul instalațiilor audiovizuale ce implică timpul conceptual, sau al utilizării tehnicii colajului și al automatismului suprarealist în literatură. Acest model universal constă dintr-un echilibru inițial, urmat de un dezechilibru și o dezvoltare, care conduce spre o concentrare maximă de energie, o culminație și un deznodămînt plasat în punctul Secțiunii de Aur, ce sfîrșește printr-un nou echilibru. Ciclul este reprodus la nesfîrșit în natură, fiind aplicat la toate nivelele sale. Este ritmul vieții. Scopul acestei căi ar fi de a revela în momentul culminației cel de-al Patrulea Element, prezența atemporalului în timp, o armonie și un echilibru subtile care se mențin în dezechilibru și haosul extrem. Participînd la acest proces din natură, trecînd prin această experiență, aflăm ceva care nu poate fi pierdut niciodată, ceea ce e infinit, complet prin sine, etern și indestructibil, armonia care domină în haos, lumina care învinge întunericul și astfel ne depășim neîncrederea și devenim fermi și puternici. Din momentul cînd găsim o dovadă vie sigură a prezenței acestui echilibru superior, nici o forță, nimeni și nimic nu ne mai poate influența. Atunci ne autodepășim și transcendem lumea. Acest moment decisiv este prezent într-o piesă

muzicală, într-un subiect de ficțiune, într-o viață de om și în evoluția unui univers. Este important să-l cunoaștem.

În căutarea adevărului

Curentul *cyberpunk* din literatura și cinematografia science-fiction, la fel ca și o serie de discipline spirituale orientale, promovează ideea că percepția lumii prin intermediul simțurilor nu garantează veridicitatea. Simțurile omenești sînt doar semnale bioelectrice și dacă spre terminațiile nervoase ar fi transmise niște impulsuri electrice de aceeași intensitate, generînd o lume virtuală, atunci rămîne incert dacă omul ar reuși să distingă realitatea de simulacru. Acest paradox, care în Europa a fost analizat de Rene Descartes, pune în discuție mijloacele obiective de cunoaștere a adevărului.

În mod similar enunțului cartezian *cogito ergo sum*, tradiția indiană Vedanta propune rațiunea ca o soluție la această problemă. Faptul că sîntem conștienți că existăm este absolut real. Astfel în substratul percepției senzoriale se ascunde adevărata natură a lumii. Procesul cunoașterii este o exfoliere a aparențelor, asemenea petalelelor *rozei mistice*, pentru a afla acel „*nomina nuda*” al călugărului Bernard de Morlaix, care a devenit protagonistul cunoscutului roman al lui Umberto Eco.

Toți oamenii vin pe lume într-o stare primară de ignoranță. În perioada inițială a vieții lor, ei sînt implicați într-un proces cognitiv. Fiecare persoană se confruntă cu aceleași întrebări existențiale: Cine sîntem? Ce este lumea? Care este sensul existenței acestei lumi? Care este originea tuturor fenomenelor? Dar de la un moment dat, majoritatea oamenilor renunță să-și mai pună întrebări, nu pentru că ar fi

aflat răspunsuri la ele, ci fiindcă pur și simplu se complac într-o ignoranță camuflată prin imaginea unei realități absolute. Ei se instalează în clișee și prejudecăți, închizându-se în ele ca într-o cuirasă impenetrabilă, și reacționează cu violență la orice fenomen care transgresează viziunea lor asupra lumii. Însă *misterul realității* rămîne. O necesitate imperativă de a înfrunta acest mister survine în mod inevitabil.

Inteligența se definește printr-o anume capacitate de a soluționa enigme. Exercițiul acestei facultăți conduce spre enigma finală a vieții. Dintr-un alt punct de vedere, inteligența este capacitatea de a unifica multiplicitatea lumii într-o singură imagine. Cunoașterea este obținută prin juxtapunere. Gîndirea discriminatorie și gîndirea sintetică parcurg prin labirintul cunoașterii calea de la o lume fragmentară, atomizată, spre una a unității holistice. Multiplicitatea și partea sînt incomplete și imperfecte, iar unitatea și întregul constituie o formă perfectă. Fericirea spre care tind toți oamenii este de fapt o stare de plenitudine, de satisfacție a tuturor necesităților și dorințelor. Iar nefericirea este provocată de separare. Identificarea cu totalitatea, cu infinitatea universului ca un tot întreg, ar însemna atingerea fericirii, fiindcă aceasta ar presupune o completare simultană a tuturor dorințelor și necesităților posibile.

Cunoașterea prin logică și deducție este în esență căutarea unei cauze a fenomenelor, „un lucru este astfel din cauza unui alt lucru”. În cazul în care se ajunge la o cauză primară, capacitatea cognitivă este pusă la îndoială atunci

cînd aceasta se confruntă cu un obiect care, la rîndul său, există prin sine, fără o cauză.

În căutarea unei origini, ajungem inevitabil să ne întrebăm cum ar putea oare un obiect să apară din nimic. Această întrebare conduce spre o concluzie firească: nu există nicicînd o creație *ex nihilo*, universul, viața și orice fenomene din lume nu se pot genera din neant, în vidul primar trebuie să fi existat mai întîi ceva din care acestea să fi apărut. Orice efect are o cauză, de fapt, efectul chiar se conține în cauză, ceea ce generează un lanț causal infinit. Lanțul cauzalității își are originea dincolo de timp, fiindcă timpul nu se poate crea nici el din neant. Această cauzalitate acoperă o infinitate de infinități, orice direcție și dimensiune, existînd simultan în orice punct din spațiu și chiar în orice moment din viitor, și identificîndu-se cu orice obiect posibil.

Într-un sens, o infinitate de infinități, un întreg suficient sieși generează propriul său opus. Un lucru care este totul este și opusul său, de aceea existența creează non-existența, unitatea provoacă multiplicitatea și separarea, perfecțiunea cauzează imperfecțiunea.

Este evident că în această cauzalitate infinită există o continuitate, un element comun. Acest element omniprezent constituie concomitent și adevărata origine a lumii. Este *Logos*-ul creștin, *Aleph*-ul din kabbalistică, *Omikara* din hinduism și *Dao* din tradiția chineză, un principiu determinant primar și o lege universală a naturii. Cauza primordială și destinația finală a tuturor lucrurilor este unitatea, o infinitate de infinități coexistentă simultan.

Tradiția spirituală hindusă vorbește despre cunoașterea unui centru al lumii, a unui element primar în care infinitul se concentrează într-un singur punct. Aflăm același motiv și în tradițiile șamaniste, sau în cele scandinave, prin intermediul simbolului Arborelui Vieții, un *axis mundi* spre care se îndreaptă eroii mistici. Odată aflat acest element, am putea cunoaște totul, el determinând toate celelalte obiecte din lume. De fapt, un element omniprezent ar anula separarea și ar face ca orice obiect să fie una cu toate celelalte obiectele și cu universul în ansamblu. Dacă partea este identică cu întregul, atunci fiecare obiect ar fi acest centru al lumii.

Aici ajungem la un nou paradox. Pe de o parte, prezența unui element omniprezent anulează separarea, pe de alta, faptul că fiecare obiect este totul generează și existența unei separări. Indienii descriu lumea multiplicității (*Maya*) ca fiind concomitent existentă și non-existentă. Lumea este în același timp perfectă și imperfectă. Pe un anumit nivel atemporal, esența fiecărui om este completă, iar pe un alt nivel se manifestă conflictele și contradicțiile timpului istoric, ceea ce implică în același timp prezența și absența unui sens al vieții. Am putea presupune că, de fapt, ciclurile naturii, în care toate formele se pierd pentru a se regăsi și parcurg calea de la unitate, prin multiplicitate, pentru a se întoarce la unitate, au ca scop cunoașterea printr-o experiență directă a unității care se menține în separare, a perfecțiunii din imperfecțiune.

Astfel aflăm un posibil scop al existenței lumii. Experiența directă a eternității în efemer îl face pe om să

devină complet. Fericirea și perfecțiunea înseamnă o fuziune cu perfecțiunea și imperfecțiunea în egală măsură, o condiție pe care Lao Zi a descris-o în „Dao De Jing” ca „a fi strâmb și prin aceasta drept”.

Să știi la sigur că nimic nu dispare și nimic nu poate fi distrus, și prin aceasta să afli o formă de nemurire ar schimba în totalitate perspectiva asupra vieții. Din acel moment lumea se va transforma dintr-un câmp al luptei eterne într-un teren de contempla.

Pentru a deveni complet, spiritul uman are nevoie să cunoască perfecțiunea și imperfecțiunea, existența și non-existența, adevărul și iluzia, dar și un anume element imprevizibil, prin care să-și depășească esența determinată. Abia atunci când devine mai mult decât el însuși, când se transcende, orice lucru ajunge să fie cu adevărat complet. Teorema lui Goedel implică faptul că o idee nu poate fi propria sa parte și de aceea cunoașterea unui lucru poate fi realizată numai din exterior, a cunoaște un lucru înseamnă a-l depăși. Faptul că sîntem capabili să cunoaștem orice obiect sau idee, care sînt de fapt identice cu universul ca un tot întreg, dar și faptul că ne identificăm cu orice obiect și idee, înseamnă că toate formele se depășesc pe sine și depășesc universul. Dincolo de existență, non-existență și transcendent nu mai este nimic. Restul e tăcere, am putea spune asemenea personajului shakespearian.

Avatar, un conchistador în paradis

Faimosul film de ultimă oră al lui James Cameron reia povestea conchistadorului ajuns într-o fascinantă Lume Nouă. Va rezista oare omul în fața utopiei perfecte, sau instinctele sale distructive vor prevala în mod inevitabil? Pelicula propune spectatorilor o călătorie la distanță de ani-lumină, pentru a regăsi, de fapt, o imagine metamorfozată a planetei Pământ, care se manifestă deopotrivă ca un paradis și ca un infern. Naturii serene din „Avatar”, simbol al păcii și armoniei, i se opune tranșant spectrul ororilor trecutului, al războiului, genocidului și totalitarismului care continuă să planeze asupra lumii. În acest moment cardinal, în care umanitatea se îndreaptă spre orizonturi incerte, filmul pune în discuție o serie de probleme esențiale pentru destinul ei de mai departe.

Dihotomia dintre personajul Jack Sully și antipodul său, colonelul Miles Quaritch amintește de un episod real din timpul Conchistei. Doi marinari spanioli naufragiați au fost preluați de un trib amerindian. Unul dintre ei s-a atașat de aborigeni și a ajuns chiar să-i susțină în lupta lor pentru supraviețuire, devenind un prototip al eroului din filmul „Dansînd cu lupii”. Celălalt însă nu a fost în stare să suporte această lume străină și a părăsit-o cu prima ocazie. Această contrapunere a extremelor îl va urmări pe om chiar și la capătul universului.

Protagonistul filmului „Avatar” ia o decizie cu consecințe deosebit de grave. El renunță la propria umanitate, înfățișată de vechiul său corp mutilat, optînd

pentru o existență post-umană. Procedura prin care visele sale devin realitate reprezintă clar un simbol cyberpunk: disoluția conștiinței umane într-un ocean digital. În același timp, referințele tehnologice se îmbină armonios cu ideile noii filosofii Gaia, un gen de panteism ecologic, care-l identifică pe Dumnezeu cu forțele tămăduitoare ale naturii. Credința în nemurirea sufletelor într-un „mainframe” al spiritului Gaia, înfățișată în „Avatar”, coincide cu viziunea expusă de regizorul Lars Von Trier în ultimul său film „Antichrist”, cea de a deveni mai puțin civilizați și de a afla refugiu în natură.

Realizând ideea unei tehnologii organice, filmul lui Cameron confirmă faptul că grafica de computer a devenit o știință și o artă. Procedeele de creare a unei realități iluzorii se află într-o continuitate directă cu cercetările artiștilor din Grecia Antică, care imitau natura, pentru ca mai apoi să o depășească. Dacă Michelangelo și Da Vinci ar fi trăit în secolul 21, ar fi practicat și ei *computer science*.

Fulminantul succes al peliculei „Avatar” se datorează în bună parte capacității autorilor săi de a se adapta la preferințele de moment ale publicului mondial. În acest context, cinematografia science-fiction se manifestă ca fiind cel mai popular gen. O dovadă este fervoarea provocată de „Star Wars”, „Matrix”, sau „Terminator”. Deși par neverosimile, subiectele acestor filme transmit cu precizie pulsul lumii de azi.

Prin efortul său de a imagina o lume străină, „Avatar” poate fi comparat doar cu pelicula „Alien”. Spre deosebire însă de realitatea de coșmar din „Străinul”, noua producție a

lui James Cameron prezintă un adevărat Eden audiovizual. Această estetică luxuriantă a fost anticipată încă în „Star Wars. Episode 1 – The Phantom Menace” (1999), fiind pusă în valoare de George Lucas la sugestia unor graficieni japonezi din industria filmului de animație. Noul joc „Final Fantasy XIII”, care s-a vândut într-un milion de exemplare, în primele 24 de ore de la lansare, doar în Japonia aplică un stil de grafică similar. Pentru unii, astfel ar putea arăta „paradisul pe pământ”.

După apariția filmului „Jurassic Park”, a devenit clar că tehnologiile computerizate vor avea de jucat un rol decisiv în cinematografie. La fel de importantă s-a dovedit a fi metoda *motion-capture*, care, de la mijlocul anilor 90, este utilizată frecvent în jocurile de computer, în defavoarea secvențelor filmate. Prin această metodă, aplicată și în filmul „Avatar”, gesturile actorilor sînt scanate și transpuse unor personaje virtuale. Tehnologia *motion-capture* nu presupune neapărat dispariția actorilor reali, ci ar putea, din contra, să amplifice forța expresiei actoricești, suprapunînd pe chipurile artiștilor măști fantasmagorice.

Opțiunea lui James Cameron pentru un limbaj vizual asociat unui scenariu relativ simplu rezonează cu recente teorii ale unei arte post-dramatice, care nu pune accent pe forma temporală și pe dezvoltarea personajelor, ci pe corp și pe ambianță. „Avatar” reflectă astfel și o schimbare de paradigmă artistică. Este evident că lumea nu mai e aceeași, chiar se constată mutații vizibile în natura umană. Din această perspectivă, filmul „Avatar” semnaleză în mod

pozitiv capacitatea artiștilor de azi de a inventa noi forme și o evoluție continuă a forței lor imaginative.

Pe de altă parte pelicula „Avatar” va stimula cu siguranță industria hollywoodiană, la fel cum a făcut-o „Star Wars”, conducând de asemenea la apariția altor „Godzile” cinematografice, care urmăresc succesul financiar și mai puțin cel artistic. Creația lui James Cameron este o lecție perfectă de film dată unor cinești orgolioși, ale căror realizări nu sînt nici artă și nici divertisment, care preferă să recicleze scheme uzate, neavînd curajul să exploreze teritorii noi.

„Avatar” surprinde de asemenea prin precizia cu care se brânșează la imaginarul colectiv. Tensionatul duel cu robotul mecha din scena finală, o prezență ciudată într-o peliculă americană, este inspirat de filmele de animație japoneze, în care aceste pitorești „unități de luptă” au devenit obligatorii, datorită popularității de care se bucură. Iar nava din scena de introducere amintește de scurta aventură de „turist spațial” a lui James Cameron, avînd aspectul unui *space shuttle* sau al Stației Orbitale Internaționale.

Imaginea unei jungle extraterestre i-a fascinat mereu pe artiștii science-fiction, iar „Avatar” oferă o primă ocazie de a aplica acest motiv în cinematografie, el fiind deja exploatat în perioada incipientă a jocurilor de computer. Bunăoară, eroul din „Flashback” se trezește fără memorie în mijlocul unei jungle de pe un Titan teraformat. Acțiunea din „Generations Lost” are loc la fel pe o planetă îndepărtată acoperită de junglă. O parte din urmașii unor coloniști sosiți

cîndva de pe Pămînt și-au uitat trecutul și au devenit aborigeni, iar alții, populînd o navă spațială de pe orbita planetei, s-au transformat în oameni-mașini și și-au pierdut umanitatea. Numele planetei Pandora din „Avatar” se asociază cu mitul grec, dar și cu planeta pe care se desfășoară acțiunea din continuările romanului „Destination Void” al lui Frank Herbert. Eroii săi sînt teleportați pe această planetă de o inteligență artificială cu puteri supranaturale.

Filmul „Avatar” abundă în scene incredibile, care lasă o impresie covîrșitoare asupra spectatorilor: „hipopotami” cu botul de rechin-cap-de-ciocan, cîini cu șase labe, cai care se hrănesc cu nectar, plante bioluminescente și dragoni ieșiți direct din basme. Multe persoane care au vizionat „Avatar”-ul de două sau trei ori la cinematograful au declarat că este cel mai frumos film pe care l-au văzut în viața lor. Dar cel mai important aspect al „Avatar”-ului este faptul că această peliculă conține o mare doză de adevăr. Recent astronomii au confirmat existența a peste o sută de planete din afara sistemului solar care ar putea susține viața. Chiar și pe Marte a fost găsită apă și bacterii fosilizate. Pandora din „Avatar” a fost inspirată de o planetă descoperită nu demult în sistemul Alfa Centauri A, care ar putea avea condiții similare celor de pe Pămînt.

Perspectiva existenței unei exobiologii și chiar a unei xenoetnologii depășește imaginația. Iar un contact real cu marele necunoscut s-ar dovedi a fi infinit mai terifiant decît minunatele imagini din filmul „Avatar”.

David Mitchell și „Atlasul norilor”

După lansarea în 2004 a cărții sale *Atlasul norilor*, scriitorul britanic David Mitchell a fost declarat de către critica literară anglofonă drept un „inventator al romanului secolului 21”. Cartea este structurată ca o înșiruire de stop-cadre ce marchează succesiunea timpului, prezentând o cronică a lumii moderne.

După euforia milenaristă de la sfârșitul anilor 90, realitatea de azi pare să provoace o decepție profundă. Pământul rămâne bântuit de fantomele războiului, suferinței și morții violente. Seniorii lumii continuă să omoare, să fure și să mintă în numele „binelui”, reprezentând interesele vicioase ale unor categorii sociale parazitare. Aceste atitudini ipocrite riscă să fie înlocuite de un rău nerușinat, necamuflat, care să-și arate adevăratul chip în întreaga sa hidoșenie. În pofida acestor fenomene abominabile, se observă totuși în Lumea Nouă o... *frumusețe stranie*. Există mulți tineri care consideră drept un privilegiu să se fi născut anume în aceste timpuri agitate. Până la urmă, mișcările milenariste și previziunile apocaliptice sunt atestate oricând și oriunde, și se înscriu în ciclurile perpetue ale creației și distrugerii.

Fiind un produs al tumultuoșilor ani 2000, romanul lui David Mitchell este alcătuit din mai multe linii de subiect interconectate. Paginile sale conțin un amalgam de personaje ce surprind prin diversitatea etnică și geografică. Este o saga a cărei acțiune cuprinde trecutul, prezentul și viitorul îndepărtat.

Volumul începe și se termină cu jurnalul unui notar din secolul XIX, care săvârșește o călătorie pe mare din Orientul Îndepărtat în America. Pe parcursul ei este otrăvit de un personaj sinistru, fiind salvat apoi de un sclav indigen față de care notarul manifestase un gest elementar de compasiune. Supraviețuitorul acestei călătorii anevoioase, cu valențe inițiatice, se transformă ulterior într-una dintre figurile-cheie ale mișcării pentru abolirea sclaviei în Statele Unite.

Urmează povestea unui compozitor belgian, căruia în 1931 îi vine în vis melodia unei piese muzicale intitulată *Atlasul norilor*. După care subiectul este preluat de o jurnalistă din California anului 1975, care investighează niște crime de la o centrală nucleară. În continuare este înfățișată povestea unui editor de la începutul secolului 21, hărțuit de un gangster și sechestrat într-un azil pentru restul vieții sale. Urmează confesiunea unei androide dintr-un viitor hipertehnologizat, interogată după un act de rebeliune împotriva societății totalitare care i-a transformat în sclavi rasa de cyborgi din care face parte. Iar cea de-a șasea poveste este narată în Hawai, într-o societate neotribală postapocaliptică, în fața unui public adunat noaptea în jurul unui foc. În final romanul prezintă în ordine inversă deznodământul fiecăruia dintre subiectele dezvoltate în prima sa parte.

Epilogul transmite un mesaj umanist. Fiecare viață de om, din miliardele ce se perindă în *Regatul subceresc*, apare ca o picătură din șuvoiul ce formează oceanul vieții.

Atlasul norilor confirmă presupunerile de acum câțiva ani conform cărora în literatură se manifestă un proces de fuziune între proza realistă și cea fantastică. De fapt, astăzi nu se mai poate scrie literatură realistă în sens tradițional: o descriere elementară a vieții cotidiene, în care suntem înconjurați de *gadget*-uri tehnologice, are toate ingredientele unui text SF.

Pe de altă parte, *Atlasul norilor* se distinge prin acea pasiune specifică pentru jocul deconstructivist, proprie autorilor postmoderniști și care a obsedat cândva mișcarea Beat sau avangarda franceză. Dar și prin abordarea hipertextualității. În locul narațiunii liniare abandonate, romanul lui David Mitchell prezintă o scriitură ubicuă, în care fiecare instantaneu din matricea sa spațiotemporală este legat prin „găuri de vierme” de mereu alte personaje și decoruri. S-ar putea spune că are ceva din aerul frumoaselor povești din *O mie și una de nopți*, care i-au fascinat pe mulți scriitori, printre care și pe Borges.

Titlul cărții ar fi putut fi inspirat de un obicei de dată recentă de a colecționa fotografii ale cerului, privit ca un spectacol irepetabil, ca un obiect de nesfârșită contemplare. Interesant de remarcat că în limba chineză noțiunea de „lume” în ansamblu este definită prin termenul *tianxia*, tradus *mot-a-mot* ca Subceresc. Cerul sub care se perindă existența pământenilor este astfel un simbol transcultural al dimensiunii atemporale a vieții și istoriei. În același timp, cerul reprezintă un simbol creștin, dar se regăsește și în cultura indiană, unde se asociază cu spiritul universal

(*Brahman*), și se raportează la imaginea norilor, ca reprezentări ale tranzientului și aparențelor.

David Mitchell s-a născut în 1969, în localitatea britanică Southport. A urmat studiile la Universitatea din Kent, unde a absolvit facultatea de literatură britanică și americană, apoi și-a luat masteratul în literatură comparată.

După încheierea studiilor, a locuit un timp în Sicilia, după care s-a stabilit pentru o perioadă îndelungată în Hiroshima, Japonia, unde a predat limba engleză. S-a căsătorit cu o japoneză, cu care are doi copii. Până la urmă însă a decis să părăsească Țara Soarelui Răsare, fiindcă s-a simțit un străin printre niponi. În limba japoneză există chiar un cuvânt special pentru intrușii din alte țări – *gaijin*, care înseamnă deopotrivă „străin” și „sălbatic”. Fiind îngrijorat pentru viitorul copiilor săi de origine mixtă, care ar fi sperat în Japonia doar la o carieră universitară sau la una în sfera divertismentului, David Mitchell s-a mutat cu familia în Irlanda. Cunoscutului autor îi place să spună în glumă că într-un tărâm insular ca Irlanda, cu o populație atât de puțin numeroasă, nimeni nu face caz de statutul său de scriitor, fiindcă „oricine îl cunoaște pe cineva care-l știe pe Seamus Heaney, Laureatul Nobel”.

În afară de *Atlasul norilor*, David Mitchell a mai lansat alte câteva romane: *Ghostwritten* (1999), *number9dream* (2001), *Black Swan Green* (2008). Acțiunea celui mai recent proiect romanesc al său, *The Thousand Autumns of Jacob Zoel* (2010). se desfășoară în Japonia, în perioada în care această țară se autoizolase pentru două secole de restul lumii.

La sfârșitul anului 2012 urmează să fie lansată o adaptare cinematografică a romanului *Atlasul norilor*, produsă de frații Wachowski, cunoscuți ca autori ai trilogiei *Matrix*. Din distribuție fac parte actori de renume ca Tom Hanks, Halle Berry și Hugh Grant. Pelicula beneficiază de un buget costisitor și de efecte vizuale performante. Se prevede ca *Atlasul norilor* să devină una dintre cele mai valoroase lansări ale acestui sezon cinematografic.

***Dune*: o legendă SF**

Undeva, la capătul universului, se află un tărîm misterios la care se poate ajunge doar în cele mai ciudate vise. Este planeta-deșert Arrakis, cunoscută și sub numele de Dune.

Creație a prodigioasei imaginații a scriitorului american Frank Herbert (1920-1986), „Dune” este considerat de critici cel mai important roman *science-fiction* realizat vreodată. De la lansarea sa în 1965, „Dune” a devenit cel mai mare bestseller SF și continuă să atragă milioane de cititori din întreaga lume. Fanii săi *hardcore* au făcut un adevărat cult din această carte, pe care astăzi o descoperă o nouă generație.

Acțiunea romanului se desfășoară într-un viitor îndepărtat. Universul cunoscut este stăpînit de Împăratul-Padișah Shaddam IV. Întreaga economie are ca resursă primară un drog numit *spice melange* (în traducere română, mirodenie). Mirodenia prelungește viața, extinde conștiința și este indispensabilă navigatorilor spațiali. Fără mirodenie nu ar exista civilizație. Cel care o controlează, stăpînește universul.

Iar această substanță se găsește numai în nisipurile planetei Dune. Mirodenia se află într-o relație stranie cu viermii de nisip, niște monștri de cîteva sute de metri care atacă orice sursă de sunet ritmic, simbol al haosului sau al forței distrugătoare a timpului. În pustiiurile nesfîrșite locuiesc fremenii, o populație de războinici neînfricați capabili să contracareze pînă și forțele imperiale.

O forță influentă în universul Dune este Ordinul Bene Gesserit (de la „iezuit”, dar și de la „Bene Gezziret” – în arabă, „Copiii Peninsulei”), care amintește cumva de Biserica Catolică. Ambițiile sale de dominație includ crearea prin programe de selecție genetică a unei forme de supraom numit Kwizats Haderach (de la Kefitsat Haderech din folclorul ebraic).

Organizația CHOAM (un echivalent al OPEC-ului, conform descrierii lui Frank Herbert) are ca scop reglementarea comerțului cu mirodenie. Diverse case regale își dispută dreptul asupra resurselor de *spice melange*. În prim plan se află un conflict dintre Casa Atreides și Casa Harkonnen. Spre deosebire de Atrizii cruzi din Grecia Antică, cei din „Dune” reprezintă o emblemă a onestității. Printr-o atitudine onorabilă față de adepții săi, Ducele Leto Atreides, amintind de tipajul unui John Kennedy, devine extrem de popular și se transformă într-o figură incomodă chiar și pentru Împărat. În schimb, Casa Harkonnen este condusă prin violență și teroare de sîngerosul Baron Vladimir Harkonnen, situîndu-se la antipodul calităților morale ale dinastiei Harkonnen din mitologia finlandeză. În urma unei decizii a organizației CHOAM, industria de extracție a mirodeniei este cedată Casei Atreides, care-și mută sediul pe Dune. Harkonnenii în complicitate cu Împăratul lansează un atac neașteptat în timpul căruia Ducele Leto este ucis, alături de întreaga armată Atreides.

Personajul central al romanului, tînărul Paul Atreides evadează în pustiurile Dunei și în scurt timp devine liderul fremenilor, profitînd de puterile sale supranaturale, printre

care cea de a prevedea viitorul. În final, Paul, acum cunoscut sub al său *nomme de guerre* Muad'Dib, își conduce trupele fremene în luptă, distruge dinastia Harkonnen și îl învinge pe Shaddam IV, răzbunându-și tatăl și devenind astfel împărat al întregului univers. Prea târziu Paul își dă seama că e doar o marionetă în mâinile unor forțe care-l depășesc. Armata fremenă declanșează un jihad asupra tuturor planetelor din univers.

Însă ceea ce-l distinge pe Paul Muad'Dib de un Hamlet din viitor urmărit de fantoma tatălui său, ceea ce face din lupta sa ceva mai mult decât o simplă vendetă, este întâlnirea cu tînăra fremenă Chani. Povestea de dragoste, care transcende timpul, îi adaugă lui Paul o nouă dimensiune umană, influențînd subtil evoluția acțiunii din toate cele 6 volume ale acestei saga spectaculoase.

După succesul primului volum, a urmat „Dune Messiah” (1969), care descrie declinul domniei lui Paul Atreides. În „Dune Messiah” apare în scenă Ordinul Bene Tleilaxu, care îl readuce la viață pe Duncan Idaho sub forma unui așa-numit *ghola*. „Children Of Dune” (1976) are ca temă destinul urmașilor lui Paul Atreides. În „God Emperor Of Dune” (1981) fiul lui Paul, Leto II, după o fuziune cu un vierme de nisip, se transformă în cel mai mare tiran din istorie. Iar în „Heretics” (1984) și „Chapterhouse” (1985), universul Dune e pe cale de implozie sub presiunea unor dușmani noi veniți din spațiul îndepărtat. În centrul acțiunii se află un *ghola* al lui Duncan Idaho și un geniu militar, Basharul Miles Teg. După o bătălie finală, un adevărat Armagedon, Duncan conduce o navă spațială spre un

univers neexplorat. Toate personajele din Dune ating nemurirea într-o lume nouă.

„Dune” oferă un alt tip de scriitură, distanțându-se de SF-ul de consum și de acea senzație de „optimism” fals pe care ne-o lasă de obicei o astfel de lectură. Spre deosebire de modelul de *science-fiction* reprezentat de Jules Verne și H.G. Wells, care are ca nucleu elementul de aventură, romanul lui Frank Herbert are o arhitectură extrem de complexă. Subiectul său evoluează pe multiple nivele: filozofice, metafizice și religioase. Propriu-zis, „Dune” este o reflecție asupra istoriei transpuse într-un cadru alegoric și tinde să fie un compendiu al tuturor culturilor în care orice persoană din orice colț al lumii se poate regăsi, indiferent de opțiunile sale politice, indiferent dacă sînt credincioși sau atei. După cum a afirmat Frank Herbert însuși, care era pasionat de studiul antropologiei, toate personajele din „Dune” sînt recognoscibile ca figuri istorice. Practic, fiecare noțiune sau nume face aluzie la concepte europene, arabe, ebraice, hinduse, buddhiste, sufi sau amerindiene din toate timpurile și abundă în referințe intertextualiste. „Dune” este un *koan zen*, un *puzzle*, o enigmă a cărei dezlegare i-ar putea schimba cititorului viața, care-l încurajează pe acesta să-și pună o serie de întrebări importante, acordîndu-i în același timp libertatea să tragă propriile sale concluzii.

Frank Herbert a elaborat concepția primului volum „Dune” timp de 6 ani. Ideea care a stat la originea romanelor „Dune” a fost una ecologică, vizînd principiile după care orice sistem social continuă să funcționeze. Frank Herbert a afirmat că puterea nu corupe, ci atrage indivizi coruptibili,

persoane demente care doresc puterea doar de dragul puterii și că puterea liderilor tinde să fie acaparată de structuri birocratice. El denunță în cartea sa pericolul pe care îl exercită dependența umanității de lideri, sisteme rigide și de resurse limitate.

Recent, fiul lui Frank Herbert, Brian, împreună cu scriitorul Kevin J. Anderson, a inițiat o serie de cărți care continuă faimoasa saga. Fanii Dune sînt însă nemulțumiți de maniera superficială în care noile volume abordează subiectele originale și le consideră drept un artificiu de marketing după rețeta Dan Brown-„Harry Potter”-Coelho. Inițial, primul volum „Dune” al lui Frank Herbert a fost refuzat de 20 de edituri americane, însă acum același sistem editorial încearcă să profite financiar compromițându-i moștenirea.

În România, romanul „Dune” a fost cunoscut și apreciat încă înainte de 1989. Sebastian A. Corn, unul dintre cei mai talentați autori SF români, a scris chiar o continuare „Dune 7”, apărută sub pseudonimul Patrick Herbert. Iar în prefața primei ediții „Dune” apărute în Uniunea Sovietică, în timpul perestroikăi, se menționa că motivul ignorării acestei lucrări în perioada comunismului a fost faptul că „Dune” nu se înscria în normele realismului socialist și ale „viitorului luminos”. În „Dune”, peste milenii, lumea continuă să fure și să omoare. Dar lupta dintre bine și rău nu s-a sfîrșit și prin urmare, mai există speranță.

Francis Ford Coppola: Aventura unui mare cineast

Posibil, dacă nu ar fi existat un Coppola și un Scorsese, care, în anii 60 și 70, au readus publicul în cinematografe prin pelicule de o certă valoare, cea de-a șaptea artă ar fi dispărut, absorbită de televiziune.

Francis Ford Coppola reprezintă o figură aparte în lumea filmului. Este un mare profesionist, dar, în același timp, spre deosebire de mulți alți regizori de renume nu s-ar putea spune că are un ego supradimensionat. Chiar dacă mai persistă prejudecata că regizorul trebuie să fie o figură autoritară, un „dictator” față de „supușii” săi. După cum mărturisea într-un interviu, cineaștii atinși de celebritate ajung adesea la convingerea că tot ce vor face va deveni automat o capodoperă, ceea ce conduce inevitabil la rezultate lamentabile. O altă opțiune pentru un cineast este cea de a se lansa mereu în noi provocări, explorând alte teritorii artistice, cu asumarea riscurilor inerente. Este cazul cunoscutului regizor de origine italiană.

Francis Ford Coppola s-a manifestat din copilărie ca un cititor pasionat, lecturile fiind pentru el o inepuizabilă sursă de inspirație. Aceasta în timp ce în California circulă bancul despre producătorii de film care preferă în discuțiile private să vorbească despre automobile, confundându-i pe Rimbaud și Chagal cu Rambo și Steven Seagal.

Această pasiune pentru cărți i-a fost cultivată de către fratele său mai mare, care a devenit ulterior profesor de filosofie. Cineastul avea să-i dedice filmul *Rumble Fish* (*Peștișorul bățăuș*), lansat în 1983. Astăzi acest episod mai

puțin cunoscut din filmografia lui Coppola constituie o adevărată descoperire pentru orice cinefil, confirmând marele talent al regizorului. O aluzie la *West Side Story* și *Rebel Fără Causă*, filmul descrie povestea adolescentului Rusty James, șef al unei bande. Protagonistul îl idolatrizează pe fratele său mai mare, un biker ca James Dean, care dispăruse pe neașteptate cu ceva timp în urmă. Într-un moment de dificultate, fratele protector, acest „*prinț fără regat ivit dintr-o piesă și dintr-un timp străin*”, se întoarce pentru a-i salva viața lui Rusty. În deznodământul filmului idolul se sacrifică, pentru ca adolescentul să se transforme în adult și să-și revendice „oceanul vieții”. „*Regele străzilor a murit, trăiască regele!*”

Într-o replică, fratele rebel spune că „*unicul neajuns al lui Rusty James ar fi devotamentul său*”. În realitate, puterea de a te dedica în totalitate unui ideal se poate dovedi una dintre cele mai mari virtuți. Francis Ford Coppola își urmează idealul său artistic, la fel cum *alter ego*-ul său din film este legat de pasiunea irezistibilă pentru luptele dintre bande.

Rolul lui Rusty James este interpretat de Matt Dillon, iar în cel al fratelui evoluează actorul Mickey Rourke, unul dintre discipolii privilegiați ai lui Lee Strasberg, profesorul de actorie al lui Robert De Niro și al lui Al Pacino. Prezența sa deosebit de expresivă îl transformă într-un centru de gravitație al întregii pelicule. Biografia eroului lui Mickey Rourke amintește de viața sa reală: actorul a fost el însuși un bătaș cu o adolescență la fel de zbuciumată. La un moment dat, a fost tentat chiar să renunțe la cariera actricească

pentru a se dedica boxului profesionist, considerându-l pe acesta din urmă drept o ocupație mult mai onestă.

În *Rumble Fish* apare o pleiadă de actori talentați, precum Diane Lane, în rolul iubitei lui Rusty, care-l convinge că e la fel de dur și de deștept ca fratele său, Dennis Hopper, în rolul tatălui lui Rusty James, sau Nicholas Cage, în realitate o rudă a lui Coppola, care interpretează rolul unui membru al bandei conduse de eroul central.

Performanța actricească și scenariul elaborat, în asocierie cu munca operatorului și montajul, dar, mai ales, regia deosebit de inspirată, fac din *Rumble Fish* o bijuterie audiovizuală. Filmul înfățișează un amalgam de perioade istorice și culturi din care nu lipsesc elemente de realism magic, precum în scena când Rusty, rănit, începe să leviteze. Se remarcă în mod special optica neobișnuită a peliculei, filmate în alb-negru, acest artificiu vizual fiind motivat de faptul că fratele biker este daltonic. Colorați apar doar peștii din acvariu pe care-i vede acesta în finalul dramatic, un simbol plin de semnificații.

În schimb, cel mai cunoscut film al lui Francis Ford Coppola, *Nașul*, este considerat de propriul ei autor mai degrabă ca un proiect lucrativ, chiar dacă i-a adus premiul Oscar. Introducerea în distribuție a lui Al Pacino și a lui Marlon Brando a fost o întreagă problemă, în cazul primului, pentru că era un necunoscut pe atunci, iar în cazul celui deal doilea, pentru că producătorii se săturaseră deja peste măsură de manierele sale excentrice. Iar *Nașul 2* și *3* au fost filmate, conform spuselor regizorului, doar pentru că echipa

de cinești căuta pe atunci cu disperare mijloace pentru a-și achita facturile. Coppola a mărturisit, în același interviu, că preferă mai curând să realizeze producții experimentale ca *The Conversation*.

Îmi amintesc foarte clar momentul când am vizionat în copilărie *Conversația* la cinematograful. (Se întâmpla în perioada sovietică, pe la mijlocul anilor 80, la fostul cinematograful Iskra.) Aveam impresia că asistam la ceva important ce se întâmpla pe ecran, un sentiment similar celui pe care l-am avut, puțin mai târziu, la premiera spectacolului *Așteptându-l pe Godot*, cu Petru Vutcărau și Mihai Fusu. De fapt, evenimentele artistice de excepție reprezintă și ele niște momente importante din viața oamenilor.

Însă cel mai ambițios și posibil cel mai reușit proiect cinematografic al lui Francis Ford Coppola a rămas *Apocalypse Now*, un ritual de purificare pentru întreaga generație șaptezecistă, precum și o încercare de exorcizare a marii sale traume, războiul din Vietnam. Filmul este inspirat de proza lui Joseph Conrad *Heart of Darkness* și descrie o călătorie expiatoare spre izvoarele râului Styx, unde așteaptă Colonelul Kurtz, întruchipat de Marlon Brando. Una din replicile sale citează direct spusele unui general american anonim, în care se concentrează întreaga nebunie a războiului. Această butadă aduce la lumină linia insesizabilă ce separă violența justificată de răul absolut: „*Ei învață tinerii să bombardeze lumea, dar le interzic să scrie pe avioanele lor, fiindcă e obscen.*”

Apocalypse Now se încheie, la fel ca și *Rumble Fish*, cu sacrificiul unui monstru sacru primordial, merit să-i

provoace apoi reînvierea ritualică. După ce asasinul jucat de Martin Sheen îl omoară pe Kurtz, figura liderului mesianic, a călăuzei, este resuscitată prin supraviețuitorul ordaliei, la fel ca și în *Rumble Fish* prin tânărul Rusty, pentru ca acest nou erou să se conducă pe sine însuși afară din întuneric.

Francis Ford Coppola s-a arătat interesat de filmele umaniste pentru tineri din anii 60, de genul *Bonnie și Clyde* sau *Midnight Cowboy*, văzând în arta cinematografică o forță ce poate să dezvolte în tânăra generație însușiri pozitive. După cum literatura umanistă a lui Kipling și Jack London a format caracterul „generațiilor pierdute” ce au înfruntat cele două războaie mondiale, s-ar putea spune că filmele acestui distins regizor continuă să inspire spectatorii din întreaga lume și în cel de-al doilea deceniu al secolului 21. După *Koyaanisqatsi*, *Dracula*, *Supernova*, *Youth Without Youth*, *Tetro* și, mai nou, *Twixt* și *On The Road*, aventura acestui mare cineast este în desfășurare.

H.R. Giger, un explorator al tenebrelor

Artistul plastic de origine austriacă Hans Rudolph Giger este considerat de către critica internațională drept unul dintre cei mai temerari exploratori ai „părții întunecate” a naturii umane. Creația sa aduce în fața ochiului minții o realitate de coșmar în care se concentrează întreaga anxietate a omului contemporan. Asemenea unui Dante sau a unui Goya modern, H.R. Giger descoperă tărâmurii fantasmagorice ale subconștientului și oniricului, redând realitatea spiritului în imagini de o fidelitate fotografică.

H.R.Giger se numără printre discipolii lui Salvador Dali și a preluat multe principii ale esteticii suprarealiste. Lucrările sale, care atrag și înspăimântă deopotrivă, manifestă similitudini cu literatura lui Edgar Poe și cea a lui H.P. Lovecraft. Domeniile predilecte ale acestui maestru al imaginarului sînt grafica și instalațiile. În cazul graficii, utilizează frecvent spray-ul, tehnică pe care alți artiști o consideră dificilă, dar care conferă lucrărilor un aspect modern, făcîndu-le asemănătoare unor graffitti. Iar instalațiile lui H.R. Giger reușesc să materializeze viziunile sale în structuri multidimensionale ce sfidează legile spațiului.

A ajuns să fie apreciat la nivel internațional odată cu lansarea la sfîrșitul anilor '70 a ciclului de grafică „Necronom III”, care-l incită pe spectator la o imersiune în abisul memoriei, în această gaură neagră care este creierul uman. Surprinzătoare este asemănarea dintre imaginile din ciclul „Necronom III” și anumite scene din filmul „Stalker”

al lui Andrei Tarkovski, ca în cazul viziunii tunelului, sau al acelei săli cu pardoseala acoperită de nisip care formează anticamera misteriosului stăpîn al „Zonei”.

Impresionat de talentul excepțional al lui H.R.Giger, regizorul Ridley Scott l-a invitat să realizeze design-ul creaturii din pelicula science-fiction „Alien” („Străinul”), devenită legendară, ale cărei imagini terifiante dintr-o altă lume au schimbat pentru totdeauna estetica cinematografeiei hollywoodiene. Pentru contribuția sa la filmul „Alien”, Hans Rudolph Giger a fost distins cu un premiu Oscar.

Artistul austriac a avut însă o colaborare defectuoasă cu industria cinematografică. Pe la mijlocul anilor '70, regizorul Alejandro Jodorovsky i-a propus să conceapă scenografia unei ecranizări a romanului „Dune” al lui Frank Herbert. Muzica urma să fie semnată de grupul Pink Floyd, iar pentru rolul Împăratului fusese selectat însuși Salvador Dali. Giger a pregătit numeroase schițe, dintre care surprind în mod special cele ale Casei Harkonnen. Totuși, Jodorovsky a prezentat o concepție regizorală total deplasată și o interpretare mult prea liberă a creației lui Frank Herbert, dovedind pînă la urmă și incompetență profesională. Acest prim proiect „Dune” risca să devină cea mai incoerentă adaptare cinematografică, depășind prin doza sa de kitsch pînă și ecranizarea „Flash Gordon”, ceea ce i-a determinat pe producători să sisteze filmările.

Mai tîrziu, la începutul anilor '80, producătorul Dino De Laurentis a inițiat un nou proiect „Dune”, cu o regie semnată de David Lynch, care s-a transformat de această dată într-o producție de succes. Filmul „Dune”, lansat în vara 1984, a

pus în valoare întreaga capacitate a studiourilor hollywoodiene. Deși a existat o primă intenție din partea lui Dino De Laurentis de a-i oferi lui H.R. Giger postul de scenograf, această intenție nu a fost realizată, spre regretul maestrului, care a afirmat că debutul lui David Lynch, „Eraserhead”, este cea mai fidelă reprezentare cinematografică a creației sale. Totuși, filmul „Dune” a reținut în mare parte o stilistică gigeriană.

Continuarea „Aliens” (1986) a fost realizată fără contribuția lui H.R. Giger, iar în cazul peliculei „Alien 3” (1992), sugestiile sale au fost aplicate doar selectiv. În 1995 acesta a semnat scenografia la filmul „Species” care înfățișează metamorfozele spectaculoase ale unei creaturi extraterestre genetic superioare.

Însă majoritatea colaborărilor sale cinematografice au fost marcate de o lipsă de comunicare cu producătorii. Deceționat, Hans Rudolph Giger a renunțat la activitatea sa în domeniul filmului, dar continuă să urmărească cu atenție evoluția acestei arte. A rămas impresionat de pelicula „Matrix”, afirmând că exprimă cu înaltă precizie viziunile sale.

Demonstrându-și nonconformismul, H.R. Giger a realizat copertele pentru albumele unor grupuri rock în vogă, ceea ce i-a adus o înaltă apreciere din partea adeptilor așa-numitei contraculturi underground. Prestigioasa firmă producătoare de chitare electrice Ibanez a lansat la rîndul ei cîteva modele cu un design conceput de H.R. Giger. Creația sa a devenit un adevărat canon în cadrul curentelor cyberpunk și industrial. William Gibson descrie de exemplu

într-unul din romanele sale arhitectura unui oraș japonez prin epitetul *gigeresque*, iar într-o altă carte a sa apare un personaj care are tatuată pe spate o lucrare a lui Giger.

În anii '80 H.R. Giger a lansat ciclul de lucrări „Biomechanik”, care are ca temă fuziunea dintre om și mașină și conține mesaje sociale radicale. Pe la mijlocul anilor '90 l-a invitat pe DJ-ul și muzicianul hardcore techno Manu Le Malin, o figură de cult pe scena underground franceză, să realizeze o serie de mixuri inspirate din ciclul „Biomechanik”, devenite între timp de referință. Printre proiectele mari ale lui Hans Rudolph Giger se numără și o rețea internațională de baruri decorate în stilul său distinct.

Pe 21 iunie 2008 s-au împlinit 10 ani de la fondarea în apropiere de localitatea elvețiană Gruyers a unei reședințemuzeu a lui H.R.Giger. La eveniment au asistat numeroase personalități artistice și muzicale. Cu această ocazie a fost lansată cartea „H.R. Giger în Gruyers – prima decadă”, semnată de Bijaz Aalam și Philippe Carini, care abundă în detalii inedite din viața artistului devenit celebru prin capacitatea sa de a vizualiza tenebrele imaginației.

O experiență hiperrealistă: Jocurile *survival horror*

Industria jocurilor de computer a devenit astăzi una deosebit de prosperă, beneficiind de o piață de desfacere uriașă. Hoardele de *gameri* din întreaga lume devorează acest gen de produse în cantități fabuloase, iar consolele Playstation și X-Box sînt omniprezente și fac o concurență

serioasă televiziunii și cinematografilei. Această formă specifică de *entertainment* atrage mai ales prin posibilitatea de a plonja în lumea imaginației prefigurată în filme și în literatură. Jocurile de computer oferă o experiență hiperrealistă ce ar fi imposibilă în viața obișnuită, precum și ocazia de a acționa la nivele de toleranță extreme în condiții „mai bune și mai sigure decât realitatea”, exercițiul unei „priviri spre partea întunecată a străzii”.

De la primele prototipuri rudimentare, ca „Tetris” sau „Pacman”, apărute la sfârșitul anilor ‘70, jocurile de computer au cunoscut o evoluție spectaculoasă. Astăzi, consolele de jocuri video prezente în aproape orice casă depășesc cu mult performanțele computerelor de bord ale navelor spațiale cu ajutorul cărora omul a zburat pe Lună. Cele mai recente sînt superproducții ale căror bugete le întrec pe cele ale unor filme hollywoodiene. Ele au devenit o formă de cinematografie interactivă, susținută prin efortul celor mai talentați programatori, graficieni, actori, muzicieni și scriitori. Scenariile lor complexe se disting printr-o înaltă calitate literară. Uneori, la realizarea coloanelor sonore participă orchestre simfonice și soliști de operă, ca în cazul producției „Final Fantasy”, de exemplu. Subiectele anumitor jocuri demonstrează un potențial dramatic deosebit și chiar au inspirat producții hollywoodiene de succes, ca „Tomb Raider”, „Resident Evil”, „Doom” sau „Hitman”.

Aceste condiții favorabile au permis apariția unei clase de jocuri intelectualiste, orientate spre un public adult, dintre care cel mai mare impact îl are genul *survival horror*. Ele integrează elemente de Role Playing Game (RPG) și implică

o interacțiune realistă a jucătorului cu personajele din mediul virtual. Jocurile *survival horror* se înscriu în concepția de periplu interior a lui Jean Baudrillard, care constata că, astăzi, orice ins poate să exploreze printr-o astfel de călătorie implozivă universuri întregi fără ca să iasă din casă. Acestea ne propun „vieți paralele”, similare celor ale personajului din filmul „Existenz”, pentru care serviciul la o benzinărie din viața reală este doar un banal apendice pentru fantastica sa existență virtuală.

Genul *survival horror* își plasează acțiunea în medii extrem de ostile și solicită la maxim capacitățile jucătorului, care trece prin adevărate purgatorii. Violența acestui tip de experiență devine un antidot pentru apatia generală indusă de mass-media mainstream. După completarea unui astfel de joc simțim o intensă stare de catharsis.

Cele mai reprezentative mostre ale genului sînt „Resident Evil” și „Silent Hill”. Primul episod din „Resident Evil” a fost lansat în 1996 de către corporația japoneză Capcom, fiind conceput și realizat de Shinji Mikami, care s-a inspirat din filmele cu zombi „Night Of The Living Dead” ale regizorului George A. Romero. Seria „Resident Evil” s-a bucurat de un succes atît de răsunător, încît a readus în actualitate peliculele de groază, care au devenit în ultimii ani unul din trendurile de bază ale filmului de divertisment. Tendința a culminat cu revenirea lui George Romero în cinematografie, după o pauză de creație îndelungată, Jocul „Resident Evil” are în centrul acțiunii confruntarea dintre odioasa corporație multinațională Umbrella și unitatea guvernamentală de elită S.T.A.R.S. Corporația Umbrella a

creat un virus mutagen capabil să transforme toate formele de viață în zombi și monștri înspăimântători. Pentru a-l testa, Umbrella a lansat Virusul T asupra unui întreg oraș american, Raccoon City (Orașul-Cobai). Misiunea membrilor S.T.A.R.S., Chris Redfield, Jill Valentine, Leon S. Kennedy și Claire Redfield este să descopere adevărul despre corporația Umbrella și să evadeze din Raccoon City înainte de răsăritul soarelui, când guvernul Statelor Unite a decis să „sterilizeze” orașul invadat de zombi cu ajutorul unei rachete de croazieră cu focos nuclear. Un subiect care amintește de situațiile apocaliptice din diverse zone de război din lumea reală. Bunăoară, acțiunea din „Resident Evil 5” se produce undeva într-o țară africană. Jocul „Resident Evil” se desfășoară într-o sinistră ambianță în stil neo-gothic, întreținută de o coloană sonoră ce amintește de serialul „X-Files”.

În 1999, corporația Konami a lansat jocul „Silent Hill”, realizat de Akira Yamaoka, autor al unei coloane sonore de excepție, care îmbină influențe *industrial* și *dark ambient*. Personajele jocului sînt spirite rătăcite, captive în orașul-fantomă Silent Hill (Colina Tăcerii), ai cărui locuitori au practicat ocultismul. Este o adevărată descindere în infern, ce are valoarea unei experiențe soteriologice. Dacă „Resident Evil” se menținea într-un cadru relativ realist, atunci acțiunea din „Silent Hill” se desfășoară pe multiple dimensiuni paralele, într-o lume mediană dintre viață și moarte, în care visul și halucinația fuzionează cu realitatea, amestec de dantescă „Divină Comedie” și „Eraserhead”. Subiectele din „Silent Hill” amintesc de poveștile cu

fantome reprezentate în teatrul Noh. De altfel, prezența unui element macabru pare a fi o trăsătură generală a culturii japoneze, determinată de specificul religiei nipone Shinto. Episodul 5 din seria „Silent Hill” a abordat tema războiului ca infern.

O altă remarcabilă producție *survival horror* este „Alone In The Dark”, creație a companiei franceze Infogrames, inspirată de opera scriitorului H.P. Lovecraft. După succesul jocului „Resident Evil”, Shinji Mikami a realizat o nouă producție tensionată, intitulată „Dino Crisis”, în care niște experiențe științifice legate de studierea unei noi forme de energie provoacă o anomalie temporală, avînd drept consecință convergența lumii moderne cu era dinozaurilor. Iar „Dino Crisis 3” abordează o temă *space opera*. Acțiunea sa are loc pe o navă spațială de pe orbita planetei Jupiter, un laborator genetic în care au fost create nenumărate ființe monstruoase pe baza ADN-ului dinozaurilor.

Și în sfîrșit, jocul „Martian Gothic” se desfășoară pe Marte, la o bază de cercetări unde a fost descoperită o formă de viață extraterestră extrem de ostilă. Noile autorități totalitare, care au preluat puterea pe Pămînt, doresc să obțină această formă de viață, pentru a o utiliza ca armă biologică. Destinul întregii umanități se află în mîinile unei echipe de trei astronauți, reprezentanți ai Asiei, Europei și Americii. Dintre cei trei, numai doi se vor întoarce pe Pămînt.

Astfel de creații interactive reprezintă evoluția genului ficțiunii în contextul noilor realități ale secolului 21. Eroii acestor ficțiuni exprimă vigoarea hibridă a generației

actuale, pentru care provocările aparent insurmontabile ale viitorului constituie un mod de viață.

Total Recall: Călătorie spre centrul minții

Filmul lui Paul Verhoeven „Total Recall” (1990) a marcat o întreagă generație, pentru care acesta reprezintă modelul călătoriei imaginare perfecte. Pasionantul egotrip „Total Recall” este o peliculă de excepție din câteva motive. Mai întâi, fiindcă este o ecranizare după creația lui Philip Kindred Dick, a doua după „Blade Runner”. Proiectul filmului fusese inițiat sub supervizarea directă a acestui scriitor SF, cu puțin timp înainte de dispariția sa tragică.

Ecranizările ulterioare, precum „Minority Report” (2002) în regia lui Steven Spielberg, „Paycheck” (2003) de John Woo, „A Scanner Darkly” (2006) de Richard Linklater sau „Next” (2007) de Lee Tamahori s-au dovedit a fi în mare parte niște producții mediocre. Excepții sînt doar „Screamers” (1995) în regia lui Christian Duguay, care are ca temă ororile războiului proiectate în viitor și relația om-mașină, și „The Impostor” (2001) de Gary Fleder, care explorează natura umană prin intermediul unui personaj cu o identitate distorsionată, a unui robot kamikaze extraterestru ce poartă în el o bombă nucleară, fiind convins că e un savant de pe Pămînt. În viitorul apropiat se anunță alte adaptări după creația lui Philip K. Dick, ca „Radio Free Albermuth”, „King Of Elves”, „The Owl In Daylight” și chiar un remake la „Total Recall”, de această dată fără participarea lui Paul Verhoeven.

„Total Recall” are la origine un scenariu extrem de elaborat, semnat de Dan O’Bannon („Alien”, „Screamers”) și Ronald Shussett. Acest scenariu, care a cunoscut 40 de

versiuni, surprinde prin dialoguri deosebit de dinamice și firești, e o adevărată plăcere pentru auzul spectatorului. Povestirea originală a lui Philip K. Dick, „We Can Remember Anything For You Wholesale”, a constituit doar o schiță sumară și un punct de plecare pentru acțiunea spectaculoasă a filmului.

Inițial producătorul Dino De Laurentis optase pentru o regie semnată de David Cronenberg, care intenționa să transforme filmul într-o dramă despre alienare. Din cauza unei comunicări defectuoase între cei doi, sarcina regiei i-a revenit pînă la urmă lui Paul Verhoeven, o opțiune care s-a dovedit a fi benefică. Inteligentul regizor olandez, care înainte de a se lansa în cariera cinematografică și-a susținut doctoratul în fizică și matematică, a preluat în „Total Recall” modelul peliculei lui Alfred Hitchcock „North By North-West”, făcînd din filmul său un adevărat *rollercoaster*, un sejur agreabil în lumea imaginației cu un *happy end* memorabil.

Deși pare o peliculă de divertisment, „Total Recal” abordează și o serie de probleme existențiale. Motivul central al acestui film este împlinirea viselor și fascinația omului modern pentru forța imaginației. Paralel cu periplul eroului central care devine nesigur de caracterul obiectual al lumii în care se află și pornește în căutarea unui adevăr, acest film resuscită în conștiința spectatorilor o serie de întrebări importante, încurajîndu-i să exploreze misterul realității și al identității.

Filmul are de asemenea o coloană sonoră de excepție, realizată de cel mai talentat compozitor hollywoodian, Jerry

Goldsmith, în interpretarea London Symphonic Orchestra. Fuziunea de orchestră clasică, sunete electronice și instrumente de percuție cu tentă industrială s-a dovedit a fi extrem de expresivă. Aici Jerry Goldsmith a preluat unele motive muzicale din „Logan’s Run”, un film science-fiction din anii ‘70 cu un subiect asemănător. Iar tema centrală amintește de muzica lui Basil Poledouris din pelicula „Conan Barbarul”.

„Total Recall” excelează și printr-o distribuție actoricească memorabilă. Sharon Stone joacă un rol sofisticat, schimbând cu multă ușurință registrele. Michael Ironside, cunoscut din filmele „V” și „Starship Troopers”, interpretează un tip agresiv și rebel, un agent rival care îl urmărește pe personajul central ca o umbră. Iar Ronny Cox reușește în rolul președintelui coloniilor marțiene Vilos Cohaagen o personificare feroce a liderului corporativ cu tendințe criminale, similară personajului său din „Robocop”. În cadrul acestei distribuții, Arnold Schwarzenegger și-a adus o contribuție importantă. Deși nu e nici pe departe un Laurence Olivier și chiar demonstrează pe alocuri o pronunție defectuoasă, Schwarzenegger se înscrie perfect în rolul protagonistului, insuflându-i caracterul său de perfecționist și fiind un reprezentant credibil al spectatorului pe ecran, alături de care explorează fascinanta lume a imaginației, sofisticatul joc al minții. Rar întâlnim o asemenea dedublare a identității și o istorie cu spioni de asemenea amploare, urmate de o călătorie pe Marte, o infiltrare în Rezistența marțiană, vizitarea unui reactor

construit de extraterestri și o reacție în lanț la scară planetară.

„Total Recall” abordează o temă de actualitate, cea a explorării planetei Marte, astăzi devenită realitate, prin ambițioasele programe spațiale în curs de desfășurare. De la „Războiul Lumilor” și „invaziile marțienilor” înscenate de Orson Welles pîna la filmele „Mission To Mars”, „Red Planet”, „Ghosts Of Mars” sau la Trilogia Marte a scriitorului Kim Stanley Robinson, Planeta Roșie a constituit în mod constant un obiect de fascinație pentru întreaga lume, iar descoperirile de ultimă oră și perspectiva existenței vieții pe Marte, într-un trecut îndepărtat, dezvoltă și mai mult această atracție, pătrunzînd uneori chiar și în vise.

Protagonistul filmului, Doug Quaid, este un constructor, un fel de Fred Flintstone, care se visează foarte des pe Marte. Ceea ce-l determină să apeleze la serviciile companiei Rekall, care vinde implanturi de memorie artificială ce nu pot fi distinse de cea adevărată. Reprezentantul firmei îi propune o „ofertă specială”, să-și „ia o vacanță de la propriul eu”, oferindu-i cîteva identități alternative. Dar în timpul implantului se află că Doug Quaid este de fapt un agent secret de pe Marte pe nume Hauser, căruia i-a fost ștearsă memoria, ceea ce declanșează acțiunea explozivă a filmului. Surprinzătoare este scena conversației dintre Quaid și *alter-ego*-ul său. Dar și cea în care Dr. Edgemar încearcă să-l convingă de irealitatea realității în care se află, un moment în care Quaid este nevoit să soluționeze contra cronometru paradoxul cartezian. Personajul lui Schwarzenegger rezolvă problema într-o

manieră specifică: Dr. Edgemar dă semne de frică și, în consecință, Arnold (adică personajul său) îi trage un glonte în cap. Mai târziu Quaid află că nu poate avea încredere nici în el însuși, Hauser dovedindu-se, de fapt, alături de Coahaagen, autorul unui plan diabolic de a-l asasina pe leaderul Rezistenței marțiene și își vrea acum corpul înapoi.

În momentul întâlnirii cu misteriosul Kuato, liderul-mutant al rezistenței de pe Marte, Quaid își recapătă amintirile pierdute. Printr-o experiență mistică, printr-o imersiune în cele mai adânci hrube ale memoriei, el descoperă cheia unei enigme vechi de câteva milioane de ani ascunsă în centrul ființei sale. Kuato îi dezvăluie faptul că identitatea nu este determinată de memorie, ci de acțiune. În final, după un adevărat purgatoriu, asistăm la un miracol: contemplăm un superb cer albastru pe Marte. După o asemenea experiență, eroul central, la fel ca și spectatorii, trăiesc un profund sentiment de împlinire și o nouă încredere, care rămîne indiferent dacă această lume minunată de pe ecran este reală sau doar un vis.

Filmul nipon de la JIDAIGEKI la ANIME

În ultimii ani este vizibilă emergența unor industrii cinematografice care tind să contracareze hegemonia Hollywood-ului. De fapt, accesul liber la tehnologiile de film performante și proliferarea comunicațiilor globale fac posibilă realizarea în orice țară, unde există oameni de talent, a unor filme care să poată fi apreciate în întreaga lume. Creativitatea umană nu cunoaște frontiere. Ediția 2007 a Festivalului de la Cannes, marcată de triumful filmului românesc, a demonstrat încă o dată cadrul extrem de larg în care se dezvoltă astăzi arta cinematografică și diversitatea căilor care duc spre performanță. „Nu e neapărat nevoie de mari finanțe și de multe staruri pentru a realiza filme care să se bucure de succes”, a afirmat Cristian Mungiu, în momentul în care Jane Fonda i-a înmînat Palme D’Or-ul.

Un bun exemplu în acest sens îl oferă și ascensiunea filmului asiatic care, conform aprecierii unor critici importanți, și-a depășit momentul maturității. Filmele din Hong Kong, concepute inițial ca replici la peliculele de acțiune americane, sînt vizionate astăzi peste tot, impresionînd prin performanțele lor tehnice. La fel de populară pare să fie cinematografia indiană, cu al său „Bollywood”, care inundă, practic, piața filmului în Asia, dar și în Occident. Încep să fie cunoscute producțiile cinematografice din Coreea de Sud, și chiar cele din Thailanda și Indonezia.

Însă fenomenul cel mai interesant, din punctul meu de vedere, este fascinația pe care o exercită în lume filmul japonez.

Cinematografia niponă are o istorie îndelungată, prima peliculă datînd din 1899. La începutul secolului 20, în Japonia s-a dezvoltat o industrie de film prolifică. Cea mai importantă vedetă din această perioadă a fost actorul Matsunosuke Onoe, reprezentînd genul jidaigeki, cel al filmelor cu samurai, care mai tîrziu a devenit pentru George Lucas un prototip al „Cavalerilor Jedi” din „Războiul Stelelor”.

Puține pelicule din acea perioadă au supraviețuit celui de-al doilea război mondial. Dar experiența aceluia cataclism care a culminat cu bombardamentul atomic al orașelor Hiroshima și Nagasaki a marcat profund cultura japoneză, iar consecințele acestei traume se resimt chiar și în zilele noastre.

Filmul „Gojira”(„Godzilla”) a avut ca temă inițială chiar ororile unui război nuclear.

În anii postbelici, cinematografia niponă a ajuns să fie apreciată pe plan internațional, în special prin peliculele unui mare artist, precum Akira Kurosawa. Filmul său „Rashomon” (1950) a fost distins cu Premiul Oscar, iar după excepționalul „Șapte Samurai”(1954), care i-a amplificat faima de regizor, a fost realizat un la fel de celebru remake american „Cei Șapte Magnifici”.

Creația lui Seijun Suzuki, o altă somitate a filmului nipon, prin „Hoinarul din Tokio” (1966) sau „Marcat pentru

a fi ucis” (1967), i-a inspirat pe regizorii americani Jim Jarmush și Quentin Tarantino.

Cheia acestui fenomen cinematografic japonez ar fi existența unui nucleu de profesioniști ai filmului – regizori, scenariști, actori, operatori, muzicieni – care reușesc să exprime prin specificul culturii lor atît de aparte teme de importanță generală. În pofida aparențelor, Japonia modernă nu se manifestă ca un spațiu cultural izolaționist, închis în propria sa singularitate. Cinematografia ei are atuurile unei culturi și unei sensibilități umane, care valorifică în cel mai înalt grad hărnicia și perfecționismul ce-i sînt proprii. Poate prin aceasta se explică și faptul că filmul japonez continuă să ne surprindă prin originalitate și varietate, în timp ce industria cinematografică americană dă semne de stagnare.

O figură importantă a filmului nipon actual este Takeshi Kitano, ale cărui pelicule despre yakuza (mafia japoneză) sînt deosebit de apreciate și distinse cu numeroase premii importante la festivalurile europene. Fiind un *insider* al lumii yakuza, Takeshi Kitano reușește prin filme ca „Sonatina” (1993) sau „Hana Bi” (1997) să depășească schema filmelor cu gangsteri și accede spre un tip de cinematografie similară celei americane din anii `70, reprezentate de un Scorsese sau un Coppola.

Regizorul Hideo Nakata abordează un alt gen, cel al filmelor horror. Temele creațiilor sale, povești cu fantome și spirite răătăcite, amintesc într-un fel de cele ale teatrului tradițional No. Filme ca „Ringu” „Apelul” (1998), „Haos” (1999), „Ape întunecate” (2002), sînt mult mai tensionate și

mai subtile decât, de exemplu, „înfricoșătoarele” pelicule americane cu zombi.

Un adevărat manifest împotriva războiului și al „adulților care-i obligă pe tineri să se ucidă între ei” realizează Kinji Fukasaku, un regizor din generația de cineaști mai în vârstă, în filmul său „Battle Royale”. Fukasaku a fost martor al celui de-al doilea război mondial, perioadă în care, fiind elev, a fost nevoit să lucreze într-o uzină de muniție.

Filmele experimentale ale lui Takashi Miike, excelând prin violență, prezintă o altă fațetă a cinematografului japonez. Cea mai cunoscută în Occident peliculă a sa este „Dead Or Alive”, o antiutopie de inspirație orwelliană. Regizorul este un admirator al creației lui David Lynch, David Cronenberg și, mai ales, al lui Paul Verhoeven, „Starship Troopers” fiind filmul său preferat.

O trăsătură care definește filmele japoneze este prezența în ele a unor personaje ce impresionează printr-un curaj și o forță excepționale. Sînt oameni obișnuiți capabili de fapte supraumane. Aceste personaje sînt interpretate atît de credibil datorită substratului cultural al artiștilor japonezi – disciplina și codul de onoare, principiile bushido și zen. Aceasta explică de ce mesajele filmelor japoneze au o asemenea intensitate și forță stimulative, pe care o aflăm mai rar în peliculele occidentale. Paradoxal, cu toată rigoarea inoculată prin educație, actorii japonezi demonstrează adesea un mai mare grad de dezinhibare și libertate, fiind capabili de acțiuni radicale și curajoase. Este acea capacitate de renunțare și sacrificiu pentru o altă

persoană sau pentru o cauză nobilă care a contribuit la supraviețuirea spiritului japonez. Un model valabil pentru reprezentanții oricărei culturi. „Alege libertatea și vei deveni sclav al propriilor dorințe, alege disciplina și îți vei recăpăta libertatea”.

Ediția din 2007 a festivalului de film asiat care se desfășoară la Udine, în Italia, a pus în valoare cel mai „promițător” film japonez al sezonului, „Dororo”, inspirat de manga (bandă desenată) lui Osamu Tezuka, și regizat de Shiota Akihiho. Este povestea unui samurai care luptă cu 48 de demoni pentru a-și recupera tot atâtea de părți ale propriului corp.

Însă cel mai prolific domeniu al cinematografilei japoneze, care se bucură de o audiență uriașă în lume, rămîne totuși filmul de animație. Un subiect care necesită o abordare mai detaliată.

Filmul nipon de la JIDAIGEKI la ANIME (2)

Cele mai mari profituri ale cinematografilei japoneze actuale provin din producția de filme de animație, care demonstrează o creativitate și o forță imaginativă prodigioase. Așa-numitele *anime* japoneze au cucerit lumea prin calitate, dar și prin cantitate. Tinerii americani, mai ales, se declară fascinați de aceste anime, iar unii dintre ei chiar doresc și din acest motiv să studieze cultura și limba niponă.

Inspirându-se din surse filosofice și istorice, animația japoneză a produs și o serie de filme pentru un public matur. Cît face numai succesul filmului de animație „Ghost In The Shell 2. Innocence” la ediția 2004 a Festivalului de la Cannes! Ficțiunea, ca spațiu de manifestare a reflecției intelectuale (despre care a scris și Adrian Marino într-un eseu de-al său), a devenit formula definitorie a filmelor anime. Reprezentanții acestui gen sînt la curent cu cele mai noi realizări științifice și culturale, și ne surprind prin erudiție și cunoașterea profundă a specificului occidental. Interesant de remarcat că, înainte de a se lansa în cariera sa cinematografică, Hayao Miyazaki, unul dintre regizorii de referință, a fost pasionat de studiul filosofiei. Deseori, personajele filmelor anime au o identitate națională incertă. Producțiile anime sînt adresate publicului mondial și spectatorii din orice colț al lumii se pot identifica cu aceste personaje. Ele proiectează o imagine fidelă a contemporaneității, exprimată alegoric în cadrul diverselor sale curente: *steampunk* – genul lumilor paralele și al istoriilor alternative, *cyberpunk* – care abordează

ciberspațiul, *mecha* – cel al filmelor cu roboți, sau *space opera* – care are ca decor spațiul cosmic.

Producțiile anime nipone au pătruns în Occident în anii `60, prin seriale de televiziune, ca „Astroboy” sau „Speed Racer”. Serialul „Căpitanul Harlock”, lansat în anii `70, are în centru un pirat spațial, gen căpitanul Nemo, care luptă pentru libertate într-un viitor în care Pământul este condus de un guvern global dictatorial. Elementele politice sînt, de altfel, frecvent întîlnite în filmele anime, devenind un factor educativ important. Copiii și adolescenții de azi sînt politicienii și militarii de mîine.

Inițial, filmul animat japonez era realizat manual, apoi a trecut la tehnica contururilor desenate manual și colorate la computer, ca să se ajungă la digitalizarea completă a procesului și la procedeul *motion-capture*, utilizat în filme, ca „Ghost In The Shell 2” sau „Final Fantasy”. Fiind o expresie a acestei faze de tranziție, „Akira” (1988), în regia lui Katsuhiro Otomo, este considerat unul din cele mai spectaculoase filme de animație, care demonstrează talentul excepțional al graficienilor japonezi. Acțiunea sa are loc într-un Neo-Tokyo în care tineri cu puteri supranaturale se opun unor organizații militare și a experiențelor oribile prin care acestea urmăresc crearea de supraoameni. „Akira” este o expresie a forței vitale nelimitate a reprezentanților „Generației X” și a dorinței lor de a se elibera de restricțiile impuse de societate. În film, personajul Tetsuo, literalmente, își ia zborul în spațiu și nimicește un satelit de pe orbită, distruge întregul oraș Neo-Tokyo cu monstruoasa sa putere

telekinetică, iar în final, dispare într-o altă dimensiune și devine un zeu.

Un alt anime memorabil, „Cyber City Oedo 808” (1991) în regia lui Yoshiaki Kawajiri, își plasează acțiunea în anul 2808. Trei criminali sînt eliberați dintr-o închisoare orbitală, cu condiția de a lucra într-o echipă specială a Poliției Cibernetice, executînd misiuni cu un înalt grad de risc. Tema acestui anime este cunoașterea libertății adevărate și a valorii vieții. Fiecare din cele trei episoade ale filmului urmăresc destinul unui personaj. Sengoku înfruntă într-un zgîrie-nori o inteligență artificială cu puteri profetice. Gogul, probabil cel mai pitoresc erou, un fost boxer punk, cu o ditamai tunsoare de mohican, care-l citește pe Gogol și Dostoievski în original, e implicat într-un *showdown* de zile mari, om *versus* mașină, cu un cyborg militar experimental. Iar în episodul final, unul foarte poetic, personajul Benten renunță la nemurire după ce învinge un savant malefic care a obținut o viață veșnică, alegînd să ajungă vampir.

„Ghost In The Shell” („Fantoma în Armură”) este seria anime cea mai cunoscută în Occident. Creatorul ei, Masamune Shirow, s-a inspirat din eseu lui Arthur Koestler „Ghost In The Machine”, care a avut la origine ideile filosofului englez Gilbert Ryle asupra dualismului cartezian dintre minte și corp. Subiectul din „Ghost In The Shell” a fost dezvoltat în trei filme de animație de lung metraj și în cîteva seriale de televiziune. Acțiunea primei pelicule, lansate în 1996, se produce într-un viitor apropiat în care corporațiile domină lumea prin tehnologie, iar statele naționale și etniile urmează să fie șterse de pe fața

pământului. Protagonista filmului, maiorul Motoko Kusanagi de la Secția 9 a Securității Publice nipone, este implicată într-un incident cu o inteligență artificială militară creată în Statele Unite, care devine conștientă, se declară o formă de viață și cere azil statului japonez. În „Ghost In The Shell 2. Innocence”, tehnologiile cibernetice sînt omniprezente, iar omul devine o specie pe cale de dispariție. Acest film este structurat pe ideea unei viziuni pesimiste, prezente într-un text atribuit lui Buddha: „să mergi singur, fără să comiți păcate, cu puține dorințe, ca elefanții prin pădure”, și anunță disoluția naturii umane și transformarea oamenilor în vase goale, în păpuși biomecanice. Un al treilea episod de lung-metraj, „Stand Alone Complex” a apărut în 2006.

Aceeași temă a dezumanizării, dar și cea a genocidului, au fost abordate în filmul anime „Armitage 3” (1994) al lui Hiroyuki Ochi. Pe un Marte teraformat, o nouă generație de androizi, al Treilea Tip, sînt supuși exterminării prin simpla semnare a unui tratat de comerț între guvernele de pe Marte și Pământ. Paradoxal, acești androizi par mai umani decît unii dintre oameni. În scena finală, un peisaj nocturn din deșert simbolizează infinitatea timpului și a universului. Respinși de o lume necruțătoare, personajele Ross Syllibus și Naomi Armitage se consolează cu speranța că în acest spațiu infinit poate exista, pînă la urmă, un loc pentru fiecare dintre noi.

Filme Made in Hong Kong

De ani buni, prolifică industrie cinematografică din Hong Kong impresionează publicul internațional prin forța de impact a producțiilor sale. La un moment dat ea a atins chiar performanța de a fi devenit al treilea producător de filme din lume, după Statele Unite și India, și al doilea exportator. Peliculele de acțiune și *kung fu* atrag mai ales prin realismul pe care îl cultivă, prin prezența în ele a unor eroi adevărați capabili să facă și în viața reală acele fapte extraordinare pe care le prezintă pe ecran. „Lumea tigrilor și a dragonilor” dezvăluie conflictul perpetuu ce se consumă pe tărîmul spiritelor, între diversele calități ale naturii umane, între Yin și Yang, între lumină și tenebre. Protagonistii filmelor produse în Hong Kong, de la Bruce Lee, Jackie Chan și Jet Li, pînă la interpreții din peliculele lui John Woo și Johnnie To, au devenit astfel campioni eterni pe arena artei cinematografice.

Acest gen de filme are la origine experiența artelor marțiale, dar și pe cea a teatrului tradițional chinez. Conform legendei, în 1644, dinastia Qing a ordonat desființarea mînăstirii Shaolin și a trimis armata să-i omoare pe toți practicanții de *kung fu*. Au supraviețuit doar 5 călugări, care au reușit să perpetueze în mod clandestin tradiția Shaolin, popularizînd-o sub o formă camuflată prin intermediul așa-numitei Opere Chineze, un gen de teatru tradițional care combină elemente de acrobație și *kung fu*. Această artă s-a transmis pînă în prezent, fiind predată în școlile de operă pekineză. Generația de aur a cinematografului din Hong

Kong, în frunte cu Jackie Chan, Sammo Hung și Yuen Biao, au învățat artele marțiale și actoria într-o astfel de școală, condusă de maestrul Yu Jim Yuen, despre care se zice că ar fi moștenit cunoștințele de *kung fu* pe linie directă de la unul dintre cei 5 călugări Shaolin din vechime.

În școlile de operă chineză funcționa o disciplină spartană. De obicei, părinții își înscriau în ele copiii în regim de internat, pe o perioadă de la 7 pînă la 10 ani și semnavă cu maeștrii un contract care le oferea acestora libertatea să aplice discipolilor pedepse corporale pînă la moarte. Această experiență dificilă avea să le inoculeze viitorilor actori o tărie de caracter care le-a permis să realizeze acțiuni incredibile. Mai rar întîlnim cinești capabili să-și riște viața pentru film, să suporte nenumărate traume în timpul executării unor trucuri extrem de periculoase. Acest sacrificiu, greu de înțeles pentru un om obișnuit, este sursa autenticității peliculelor din Hong Kong. Un cascador a decedat în timpul filmărilor noii producții a regizorului John Woo, care urma să fie prezentată în premieră înainte de deschiderea Jocurilor Olimpice din China.

Cinematografia din Hong Kong are o istorie îndelungată. Primele pelicule *kung fu* au fost realizate în anii douăzeci ai secolului trecut. Unul din marile succese din acea perioadă a fost filmul „Incendiu în Templul Lotusului”, care a cunoscut 27 de remake-uri. Însă puține dintre aceste pelicule au supraviețuit celui de-al doilea război mondial.

Cea mai influentă vedetă din Hong Kong rămîne Bruce Lee, o figură emblematică ce a provocat o adevărată feroare în Occident, inițiind publicul larg în misterul artelor

marțiale chineze. Originar dintr-o familie de actori, Bruce Lee a avut o adolescență tumultuoasă. Era implicat zilnic în bătăi de stradă, ceea ce i-a determinat pe părinții săi să-l trimită în Statele Unite. Acolo și-a făcut studiile și tot pe pământ american avea să înceapă cariera sa cinematografică. Faptul de a fi un om de acțiune nu l-a împiedicat pe Bruce Lee să ajungă licențiat în filosofie și să afirme că artele marțiale sînt doar o metaforă pentru concepte spirituale superioare. Filmul care l-a consacrat, „Enter The Dragon”, face aluzii directe la misticismul oriental, la Taoism, concepția buddhistă de non-ego și la doctrina vedantică a iluziei *mayavada*. Faimoasa scenă din camera oglinzilor și replica „...dușmanul este doar o imagine și o iluzie, dincolo de care își ascunde adevărata motivație. Distruge imaginea și vei învinge dușmanul” introduce un nou tip de erou a cărui miză este aflarea unui adevăr mistic dincolo de vălul aparențelor.

Bruce Lee considera filmele în care juca inseparabile de așa-numita *youth culture*. Asemenea tinerilor bikeri din pelicula „Akira”, personajele acestor filme reprezintă elanul vital al unei societăți în care exercițiul libertății devine tot mai dificil de realizat.

Dispariția lui Bruce Lee în condiții neelucidate încă a lăsat un vid în industria de film din Hong Kong. Cauza sa a fost continuată de Jackie Chan, care a abordat artele marțiale dintr-o perspectivă inedită, cea a comediei, manifestîndu-se cu succes în copioasa serie despre „Maestrul Bețiv”, dar și în „Police Story”, care a demonstrat că artele kung fu își mențin valoarea și în lumea contemporană.

O altă vedetă *kung fu* este Jet Li, care înainte de a deveni actor a câștigat de 5 ori titlul de campion al Chinei la *wu shu*. Jet Li a devenit celebru mai ales datorită palpitantului serial despre Wong Fei Hung, un erou popular din secolul XIX. Atât Jackie Chan, cât și Jet Li au avut și numeroase roluri în producții realizate în Occident, care au făcut ca filmele *kung fu* să devină la fel de omniprezente ca pizza și Coca-Cola.

Iar filmele de acțiune ale regizorului John Woo, ale căror eroi apelează la arme de foc, capătă o dimensiune spirituală și religioasă. Originar dintr-o familie de creștini refugiați din China în Hong Kong în anii cincizeci, John Woo a mărturisit de multe ori că pentru el cinematograful a devenit o catedrală și un sanctuar.

Din creația sa se disting filmele cu participarea actorului Chow Yun Phat, „The Killer”, „Hard Boiled” și „Full Contact”, dar și câteva producții de anvergură filmate în Statele Unite, precum „Face Off” cu John Travolta și Nicholas Cage și cu participarea unor cascadori români, sau explozivul „Mission Impossible 2” cu Tom Cruise.

Publicul de care se bucură filmele de acțiune din Hong Kong se explică poate și prin faptul că personajele acestor filme, asemenea eroilor miturilor antice, sînt percepute drept niște modele pentru spectatorul de rînd, oferindu-i încrederea, inspirația și forța necesare ca să-și depășească limitele și să găsească soluții pentru viața sa.

Partea III

Paradigme muzicale

O istorie a muzicii electronice

Pentru tinerii pasionați de muzica electronică, aceasta e simbolul opțiunii lor pentru *altceva*, într-o lume a standardizării în care individul este obligat să se conformeze convențiilor societății, iar în caz de nesupunere, este strivit. Există două categorii distincte de consumatori ai muzicii electronice. Pentru un public superficial, ea reprezintă doar un nou clișeu. Însă pentru alții orientarea spre genuri cu un înalt grad de conceptualitate este extrem de stimulantă. Ei își dezvoltă capacitatea de a cunoaște realitatea și concomitent devin tot mai conștienți de sine. Acest proces cognitiv conduce spre o evadare din cadrul ordinar al realității și spre descoperirea propriei identități.

Viziunea oarecum tehnicistă asupra artei pe care o implică muzica electronică nu este atât de improprie precum poate să pară. Sistemul tonal elaborat de gânditorii din Grecia Antică are la origine principii matematice, fiind creat pe baza notelor rezultate din vibrația unor fracțiuni ale corzii. Bach însuși a apelat frecvent la simetrii matematice în lucrările sale, care sînt construite după modelul unor catedrale, punînd în valoare armonia Secțiunii de Aur, vehiculată pe larg de arta din Renaștere. Mai tîrziu, compozitorul Iannis Xenakis avea să acorde cunoștințelor sale matematice și de arhitectură un rol dominant în elaborarea muzicii sale novatoare. Iar domeniul *acusmaticii*

are ca scop anume studierea acestei zone de interferență dintre muzică și matematică. În muzică, simțul și rațiunea sînt la fel de importante.

Primele experiențe legate de muzica electronică, vizînd generarea sunetului cu ajutorul electricității, au fost inițiate pe la mijlocul secolului XIX. În plină eră industrială, această abordare mecanicistă a muzicii devenea previzibilă. Pe la sfîrșitul secolului XIX a fost deja construită prima orgă electrică. În anii '20 ai secolului 20, au apărut instrumentele electronice Teremin și Ondes Martenot.

Momentul decisiv în evoluția muzicii electronice s-a produs după cel de-al doilea război mondial, odată cu formarea în Franța a unui nucleu de specialiști în acest domeniu. Marele compozitor Olivier Messiaen a avut rolul de mentor pentru o serie de autori de muzică electronică din acea perioadă, care au preluat principii ale muzicii de avangardă și au avut studii academice în domeniul muzicii clasice. Cei mai talentați discipoli ai lui Messiaen au fost Karlheinz Stockhausen și Iannis Xenakis.

Ambii au reprezentat o generație marcată adînc de ororile celui de-al doilea război mondial. Mama compozitorului german Karlheinz Stockhausen (1928-2007) a fost internată într-un azil psihiatric și apoi executată printr-o injecție letală, în conformitate cu directiva nazistă asupra alienaților, iar tatăl său a murit pe Frontul de Est. Rămas orfan, adolescentul Karlheinz Stockhausen a fost înrolat în Serviciul Civil și a devenit martor la atrocitățile din timpul bombardamentelor Aliaților. După sfîrșitul războiului, și-a asumat misiunea de a practica muzica pentru a-i reda unei

lumi traumatizate bucuria de a trăi. Astfel a ajuns să realizeze experiențe cu dispozitive electronice. Piesa „Gesang Der Junglinge” („Cântecul Tinerilor”) constă din sunete sintetice suprapuse pe o voce de copil care recită un citat din ceea ce Stockhausen numea „Evanghelia lui Daniel”, de fapt un text fictiv despre un personaj salvat de la foc.

Au urmat alte lucrări precum „Kontakte”, „Mikrophonie”, „Gruppen”, „Hymnen”, „Sirius” sau „Mantra”. Concertele lui Karlheinz Stockhausen se bucurau de ovații mai exaltate decât cele ale grupului Beatles sau ale lui Leonard Bernstein, fiind practic asaltate de public. Însă cel mai amplu opus al său a fost opera electronică „Licht” („Lumină”), care reconstituie cele șapte zile în care a fost creată lumea conform credinței creștine.

Compozitorul Iannis Xenakis (1922-2001) s-a născut la Brăila, în România. În anii '30 a emigrat împreună cu familia în Grecia. În timpul celui de-al doilea război mondial a luptat în rezistență. A rămas cu fața mutilată după un accident suferit în timp ce amorsa o bombă. La sfârșitul anilor '40 s-a stabilit în Franța, unde a încercat să revină la o viață normală, optînd pentru activitatea muzicală. Compoziția sa „Metastasis” exprimă starea de depresie profundă a lumii de după război. „Metastasis” explorează extremele dizarmoniei și transformă timpul în spațiu sonor.

De altfel, creația lui Xenakis reprezintă un fenomen aparte, distanțîndu-se prin consistența peisajelor sale sonore de muzica minimalistă, de atmosferă, a vacuității și stazei, promovată de alți autori. Piesele sale orchestrale sînt

deosebit de dificilă pentru interpretare și presupun o agilitate și o rezistență ieșită din comun din partea instrumentiștilor. Aici se manifestă clar disputa dintre adepții repertoriului clasic și cei ai muzicii contemporane. Multe dintre orchestrele orientate pe repertoriul clasic nu recunosc și chiar nu sînt capabile să interpreteze muzica de avangardă, deși cele cu profil avangardist se bazează pe o cunoaștere sistematică a muzicii clasice.

Xenakis a adus o contribuție inestimabilă în studiul sonorităților electronice, dar și în cel al ritmului percutiv. Ideile sale radicale, dar și cele ale lui Stockhausen sînt astăzi citate frecvent de către mulți autori de muzică electronică, mai ales de cei specializați în genurile *noise* și *ambient*.

Muzica electronică inițială s-a definit printr-o renunțare totală la modalitățile de expresie convenționale ale muzicii instrumentale, prin absența ritmului percutiv și a melodiei, prezentând un flux intermitent de semnale electronice. Aceste fluxuri sonore se asociază cu suprasolicitarea senzorială, specifică actualei ere digitale și cu emergența unei forme de „supraom”, generată de interacțiunea cu mediul tehnologic. Genul a marcat tranziția de la redarea mesajelor muzicale prin intermediul tonalității și ritmului spre valorificarea sunetelor noi ca resursă de expresie. Mijloacele electronice au oferit libertatea extraordinară de a crea orice sunet posibil. Procedee preluate din muzica clasică de avangardă, ca dodecafonia, explorarea spațiului intertonal și ritmul conceptual, elemente de tehnică serială și combinatorică, aplicarea unor principii matematice au

transformat muzica electronică într-un limbaj artistic deosebit de complex.

Muzica electronică este o formă de disciplină spirituală, un instrument al introspecției, ce oferă acces la cele mai profunde straturi ale realității și ale spiritului uman. Ca parte componentă a artei de avangardă, ea constituie tranziția spre un nou mod de gândire, de la limbajul dualist, al contradicțiilor: minor - major, „vesel” - „trist”, întuneric - lumină, spre un limbaj de gândire monist, bazat pe o viziune asupra lumii ca un tot întreg. Muzica de gen explorează impersonalul, substratul realității, misterul ascuns în tăcere, cel mai evident și cel mai profund lucru.

Asociată unor cunoștințe din domeniul psihoacusticii, acționând direct asupra frecvențelor de rezonanță ale corpului uman și punând în valoare proprietățile infra- și ultrasunetelor, muzica electronică poate provoca efecte foarte precise. Experiențele psihedelice inimaginabile pe care le poate oferi această muzică sînt capabile să-l transforme radical pe eventualul ascultător.

Prejudecățile și antipatia față de muzica electronică ale adepților „muzicii vii” par acum total depășite. Muzica electronică este în egală măsură un produs al creativității umane, uneori superioară utilizării mecanice și lipsite de imaginație a instrumentelor acustice. Există o mare diferență între muzica făcută *la* computer, și cea făcută *de* computer.

La sfîrșitul anilor 40, în Franța s-a coagulat așa-numita grupare *musique concrete*, care era condusă de Pierre Schaeffer și-l avea printre membri pe Pierre Henry. Această grupare, a cărei activitate muzicală a fost prezentată de către

Shaeffer în cadrul unor emisiuni radio de mare rezonanță, și-a propus să studieze diversitatea infinită a expresiei sonore. Xenakis a încercat să se alăture grupării *musique concrete*, dar a fost refuzat de Pierre Shaeffer în cel mai brutal mod, în pofida faptului că Shaeffer nici măcar nu avea studii muzicale, ceea ce a condus la tensionarea relațiilor dintre Xenakis și Shaeffer. Mai târziu, Iannis Xenakis a compus piesa Bohor pe care a dedicat-o lui Pierre Shaeffer, o compoziție cu sonorități disonante abrazive, fapt care a deteriorat și mai mult relațiile dintre cei doi.

Lumea muzicii electronice, la fel ca întreaga lume artistică, din toate timpurile și din toate țările, a fost marcată și ea de anumite animozități. Aflăm paralele între ambițiile lui Pierre Shaeffer, dornic să se immortalizeze în istoria muzicii prin uzurparea unui teritoriu artistic emergent și poziția autoritară a grupării suprarealiste a lui Andre Breton. Dintotdeauna, în momentele istorice de joncțiune au existat inși tentați de putere și avizi să se proclame drept înalți preoți ai noilor culte. Aici îmi vine în minte cazul compozitorului Arnold Schoenberg, care l-a dat în judecată pe Thomas Mann pentru a-l obliga să menționeze în cartea sa că inventatorul tehnicii dodecafonice este anume Arnold Schoenberg și nu personajul din romanul scriitorului german, pentru ca peste o sută de ani lumea să venereze „gloria marelui Schoenberg”. Totuși, mediul muzicii electronice s-a dovedit a fi mult mai deschis și tolerant, dacă e să luăm în considerare „lupta pentru feude” care se consumă în industria pop. Diversitatea și complexitatea muzicii electronice poate părea uneori confuză, de fapt, la

fel și orice alt domeniu artistic, însă atunci când se caută un sens, un scop și o motivație pentru a face muzică, lucrurile apar dintr-o dată într-o claritate de cristal.

Muzica electronică avea să se răspândească masiv și prin intermediul palpitantelor filme science-fiction din anii 50-60. Bunăoară, pelicula „Forbidden Planet” (1956) a prezentat în premieră o coloană sonoră realizată integral din sunete electronice, avîndu-i ca autori pe Bebe și Louis Le Baron. Însă Academia Americană de Film le-a interzis celor doi să concureze la premiul Oscar pentru această lucrare importantă, pe motiv că „muzica electronică nu ar fi muzică”. Iar în titrele filmului „Forbidden Planet”, cei doi figurează ca autori ai unor *tonalități* electronice.

În anii '60, muzica electronică a evoluat și din direcții neașteptate. În Kingston, Jamaica, inginerul de sunet Osbourne Ruddock, supranumit mai apoi King Tubby, făcea în studioul său experiențe cu piese *reggae*. El le omitea vocalul, evidenția tobele și basul și le adăuga efecte puternice de reverberație. Rezultatul acestor experiențe, numit *dub*, de la *double*, a fost prezentat la o serată într-un *dance hall*, care a intrat în legendă. Stilul *dub*, de fapt, o tehnică de deconstrucție, a contribuit la transformarea muzicii electronice într-un gen dansant și a constituit un liant între tribalismul arhaic și tehnologia viitorului, anticipînd apariția muzicii techno și a culturii *rave*.

Apariția sintetizatorului creat de Robert Moog și a altor instrumente similare, care combinau claviatura de pian cu butoane de modulare, a accelerat considerabil evoluția acestui gen. Unul dintre cele mai influente grupuri de

muzică electronică din anii '70 a fost Tangerine Dream, care avea să inițieze așa-numitul curent *Berlin school*. Din componența grupului Tangerine Dream au făcut parte mai mulți artiști importanți. Klaus Schulze a devenit un maestru al muzicii electronice psihedelice. Un atribut distinctiv al muzicii lui Klaus Schulze este utilizarea unor arpegii repetitive generate cu ajutorul *sequencer*-elor. Christopher Franke avea să se manifeste cu succes și în calitate de compozitor de film. El a creat muzica pentru popularul serial science-fiction „Babylon 5”. Iar Conrad Schnitzler s-a numărat printre membrii fondatori ai grupului Kraftwerk, care a prefigurat încă din 1970 ceea ce avea să devină ritmul techno, dar și genul *electro*. Deseori, în timpul sofisticatelor concerte Kraftwerk pe scenă apăreau roboți, niște *alter ego* ai membrilor acestui grup.

Tot Conrad Schnitzler a fost și unul dintre inițiatorii curentului *industrial*, alături de grupul britanic Throbbing Gristle. Situându-se în mod cert la antipodul muzicii *new age* a lui Vangelis și a lui Jean Michel Jarre, genul *industrial* promovează violența sonoră extremă, prezintă o agendă politică explicită și se opune cu vehemență imbecilizării colective orchestrate de mass-media și autoritățile unor state.

În anii '80 sintetizatoarele au devenit accesibile pentru oricine. Clapele corporațiilor Roland și Korg puteau fi manevrate cu ușurință, dar ofereau posibilități relativ modeste. O opțiune mai elitistă au fost clapele firmelor Yamaha și Sonic (care între timp a dat faliment), mult mai performante, dar în schimb mult mai dificile în utilizare. Potențialul lor a rămas neepuizat pînă în ziua de azi. Cu

ajutorul acestor clape din câteva oscilații poate fi generat aproape orice sunet posibil.

O serie de muzicieni din Detroit și Chicago, în mare parte afroamericani, precum Jeff Mills, Juan Atkins, Derrick May, Mike Banks, Kevin Saunderson, Kenny Larkin sau Richie Hawtin au fondat la mijlocul anilor '80 genul techno. Ei au preluat ca sursă de inspirație ideile lui Alvin Toffler din cartea sa „Al Treilea Val”, care explica fenomenele ce se produceau în lume printr-o anume tensiune dintre civilizația de tip industrial și o nouă formă socială în curs de constituire, cea de tip tehnologic. Jeff Mills și Mike Banks au fondat casa de discuri independentă Basic Channel și grupul Underground Resistance, care lansau mesaje sociale radicale.

Printre tendințele emergente ale anilor '80 s-a numărat și un gen complementar al muzicii techno, numit *acid house*, care utiliza secvențe repetitive modulate. Clapa Roland s-a transformat într-un „instrument totem” al curentului *acid house*, fiind un echivalent al chitarei electrice din muzica rock.

În scurt timp, muzica techno și acid house s-a răspândit în Europa și în alte zone ale lumii. Concertele techno, așa-numitele *rave party*-uri, au început să adune un public tot mai larg. Genurile techno și acid house manifestau calități psihedelice evidente, marcând o revigorare a mișcării hippie din anii '60-'70. Amploarea noului curent *rave* lăsa impresia că, de această dată, forța tinerilor nu va mai putea fi stăvilită. Unii au intuit în acele *rave party*-uri revitalizarea unor spiritualități arhaice, un *archaic revival*, care reprezintă

nostalgia omului modern, format într-un mediu materialist, de a reintra în contact cu forțele sacre ale naturii.

Vara anului 1988 a însemnat pentru curentul *rave* ceea ce anul 1968 a fost pentru cultura hippie. În contextul istoric al sfârșitului anilor '80, odată cu căderea regimurilor comuniste și a Uniunii Sovietice, lumea era cuprinsă de euforie și privea cu speranță spre viitor. Colin Angus, leaderul grupul britanic The Shamen, care s-a aflat printre cei care au dirijat mișcarea *rave* din acea perioadă, avea să declare mai târziu că muzica techno pur și simplu „...le scotea oamenilor mintea din cap. Noi înotam prin mase de atomi îndrăgostiți electrizați de extaz. Un ritm antic ne înălța la cer.”

Însă au existat și forțe care nu au reacționat cu entuziasm la apariția noii mișcări *rave*. Conducerea anumitor state a ajuns pînă la a trimite trupe de elită pentru a dispersa concertele techno. În 1993 Marea Britanie a adoptat o lege în codul penal, așa-zisa „Criminal Justice Bill”, care-i califica pe participanții și organizatorii concertelor techno drept criminali și-i condamna la pedeapsa cu închisoarea. „Guvernul nu dorea ca noi să fim fericiți”, avea să afirme DJ Adamski, un martor al acelei perioade. Este cunoscut și incidentul legat de grupul hardcore techno Spiral Tribe, cînd cei doisprezece membri ai săi au fost judecați și condamnați la închisoare pentru „complot la instigarea urii publice”. Nu au întîrziat să apară și riposte din tabăra *rave*. Plin de ironie, grupul Altern 8 se plimba cu tancuri de muzeu pe străzile orașelor și candida la alegerile în parlamentul britanic.

Un moment controversat, s-a răspîndit consumul de droguri la concertele *rave*. Muzica techno ascultată sub influența unor droguri oferea o experiență ieșită din comun. Au început să prolifereze drogurile dure și să apară piese compuse sub influența cocainei și heroinei. Starea de spirit a verii 1988 a degradat. Mișcarea *rave* urma să aibă o soartă similară celei a generației hippie. Acest moment istoric tensionat a fost descris cu lux de amănunte în cartea lui Matthew Collin „Altered State”.

Pe la începutul anilor ‘90, reprezentanții mișcării *rave* devin cuprinși de furie. Apare genul hardcore, caracterizat prin ritmuri hip-hop accelerate și chitare sintetice, care exprimă atmosfera alienată a marilor metropole. Printre grupurile hardcore reprezentative de atunci se numărau Genaside 2, Dominator, SL2 și Altern 8. Grupul The Prodigy a făcut parte și el din această scenă. The Prodigy a reușit să pătrundă în *mainstream*-ul muzical și să promoveze muzica hardcore în fața unui public tânăr care l-a idolatrizat, pentru ca să ajungă pînă la urmă să ofere un soi de *rave second hand*, un „techno pentru Lumea a Treia”, devenind o soluție accesibilă pentru ascultătorii mai puțin informați. Genul hardcore avea să genereze curentele *breakbeat*, *jungle / drum 'n' bass* și *hardcore techno*.

Muzica *jungle* apelează la ritmuri extrem de rapide și fracturate, suprapuse pe armonii de inspirație *jazz fusion* și are ca temă dualitatea dintre natură și tehnologie, dintre serenitatea junglei și fervoarea mediului urban. Printre pionierii muzicii *jungle* se află artiștii britanici Grooverider, Goldie, Photek, M-Beat și Shy FX. În a doua jumătate a

anilor '90, genul *jungle* s-a transformat treptat în *drum'n'bass*. Tobele și basul au căpătat un rol dominant, iar ritmul a devenit mult mai liniar și mai repetitiv. Unul dintre artizanii acestei reforme a fost prolificul Roni Size. Genul *drum'n'bass* s-a transformat într-o adevărată „muzică pentru vampiri”, fiind ilustrat perfect într-o scenă din filmul „Blade”, când personajul Frost, un vampir, ascultă la căști o piesă *drum'n'bass*, în timp ce descifrează un manuscris antic. Se remarcă și subgenul *intelligent drum'n'bass*, reprezentat de artiști precum LTJ Bukem și DJ Blame, care crează o atmosferă degajată, stimulatorie a inteligenței și imaginației.

Curentul *breakbeat* aplică o formă specifică de ritm hip-hop și chitare sintetice, deși pare să se situeze mai aproape de muzica rock prin sonoritățile sale distorsionate. Grupul britanic Chemical Brothers, numit inițial și Dust Brothers, a fost unul dintre fondatorii acestui curent. Din biografia Chemical Brothers se remarcă albumul de referință „Exit Planet Dust”, dar și coloana sonoră a filmului „Fight Club”. O altă celebritate de pe scena *breakbeat* este grupul american The Crystal Method, a cărui muzică la începutul spectaculos al filmului lui John Woo „The Replacement Killers” surprinde prin forță și dinamicitate. Iar artistul olandez Junkie XL a atins o notorietate mondială prin muzica realizată pentru seria de jocuri de computer „Need For Speed”, un simulator automobilistic în care piesele sale *breakbeat* amplifică senzația de viteză, provocându-i jucătorului o adevărată dependență de adrenalină.

Genul *hardcore techno* utilizează un ritm continuu, cu un *kick drum* distorsionat, la tempouri accelerate (150-180 bătăi pe minut). Cei mai importanți artiști *hardcore techno* sînt francezul Manu Le Malin și olandezul Alec Empire. Muzica *hardcore techno* poate fi comparată cu forța neomenească a personajelor filmelor de animație japoneze „Akira” și „Spriggan”, sau cu răcnetul unui Sengoku făcînd să explodeze o întreagă planetă.

Curentul *Goa trance* și versiunea sa extremă, *psychedelic trance*, au ca temă forțele latente ale minții și abordează miturile religiilor orientale dintr-o perspectivă modernă. Acest curent muzical este caracterizat printr-un ritm liniar și prin polifonii orientale modulate. Atunci cînd este asociată unei dimensiuni vizuale, unor proiecții de arabescuri fractalice, această muzică provoacă o experiență deosebit de intensă. *Psychedelic trance* a devenit muzica dominantă a *rave party*-urilor de astăzi. Proiectele Juno Reactor, Eat Static și Hallucinogen sînt leaderii curentului *Goa/psytrance*.

Iar curentul *ambient experimental* explorează noi teritorii muzicale, făcînd deseori referință la mistică și la culturile tradiționale. Printre grupurile *ambient experimental* care s-au manifestat în anii ‘90 s-au numărat Future Sound Of London, The Orb, Orbital și Banco De Gaia. Unele dintre aceste grupuri utilizează frecvent elemente de muzică *dub*. Albumul „In-Sides” (1996) al grupului Orbital avea ca temă o viziune apocaliptică asupra lumii contemporane.

Proiectul norvegian Biosphere surprinde prin forța de expresie a creației sale, inspirată de atmosfera izolaționistă a

zonelor arctice. Biosphere a început prin a promova o muzică *ambient techno*, pentru ca apoi să se orienteze spre sonorități *dark*. Piesa acestuia „Novelty Waves” a fost utilizată într-un ciudat spot publicitar al blugilor Levi’s.

Artistul de origine irlandeză Aphex Twin alias Richard D. James este considerat de unii critici drept cel mai mare novator al muzicii techno din anii ‘90. A fost un adevărat copil-minune, lansînd de la vîrsta de 14 ani un album la casa de discuri Warp Records. Creația sa este dominată de un înalt grad de conceptualitate și utilizează niște ritmuri atît de complexe, încît pînă nu demult, pînă la apariția curentului *breakcore*, nici un alt artist nu a fost în stare să le imite. Surprind și videoclipurile pieselor lui Aphex Twin, semnate de Chris Cunningham, considerat cel mai talentat regizor de clipuri muzicale. Ilustrative în acest sens sînt ultraviolentul „Come To Daddy”, sau straniul „Windowlicker”. Noua „ispravă” a lui Chris Cunningham și a lui Richard D. James este clipul „Rubber Johnny”, care descrie viața unui extraterestru (înfățișat de un bărbat îmbrăcat într-un costum de cauciuc), care este ținut ostatic în subsol de un adolescent ocupat. Albumul „Richard D. James. The Album” (1997), a fost o adevărată revelație pentru fanii muzicii *ambient experimental*. Poziționîndu-se de această dată la extrema *soft*, acest album prezintă un fel de muzică pop din anul 2500, dintr-un viitor antiutopic dominat de corporații.

Un alt proiect *ambient experimental* de referință este Autechre, al cărui album „Tri Repetae” din 1995 este considerat drept unul dintre cele mai bune discuri de muzică electronică. Fantasticul clip Autechre „Second Bad Vibel”

prezintă evadarea unui robot dintr-un mediu hipertehnologizat. Iar noul videoclip „Ganz Graph” anunță o nouă etapă în dezvoltarea artelor audiovizuale.

Muzica *ambient experimental* este un fenomen esențialmente transcultural, după cum ne-o demonstrează artistul brazilian Amon Tobin, astăzi foarte în vogă, care a compus recent coloana sonoră a jocului de computer „Splinter Cell”, produs de cunoscutul autor de thrillere politice Tom Clancy.

Iar muzica *house* și *garage* se distanțează oarecum de curentele enunțate mai sus printr-o concepție materialistă și deseori prin absența oricărui fel de intrigă intelectuală. Utilizând elemente de *jazz* și *funk* într-un mod net inferior muzicii unui Miles Davis sau a unui Weather Report, genul *house* constituie mai degrabă un divertisment pentru elita corporativă.

Anii ‘90 au fost marcați de organizarea unor festivaluri techno de proporții. Festivalul Love Parade din Berlin, inițiat de artistul Matthias Roeingh alias Dr. Motte, a crescut de la un public de o sută de persoane la prima ediție în 1989 până la 2 milioane de oameni la ediția din 1996, care i-a adunat pe tinerii din Germania și din alte țări europene să celebreze pacea și libertatea. Arborînd sloganul „*O singură lume, Un singur viitor*”, festivalul Love Parade a demonstrat că tinerii sînt o forță capabilă să schimbe lumea. Au existat și alte festivaluri techno importante, ca Tribal Gathering din Marea Britanie, Dance Valley din Olanda sau Techno Parade din Franța.

În a doua jumătate a anilor '90 s-a produs și o schimbare de atitudine din partea autorităților, care au devenit mult mai tolerante față de adepții muzicii techno, un fenomen social de care nu se mai putea face abstracție. Bunăoară, aplicînd principiul „*If you can't beat them, join them*”, ministerul culturii francez a început să promoveze la nivel internațional artiști techno ca Laurent Garnier, Daft Punk sau Scan X. Chiar și partidul comunist francez organiza petreceri... techno. Iar canalul CNN transmitea programe de inițiere în cultura *rave*.

Pragul simbolic al anului 2000 se anunța drept cea mai mare sărbătoare din istorie, drept un punct nodal al timpului, drept începutul eternității. Întreaga planetă era cuprinsă de emoție și speranță, fiind însuflețită de convingerea că lumea poate fi *altfel*. *Raverii* au pășit în necunoscut, dincolo de Frontiera Finală, pe fundalul monologului de încheiere rostit de Keanu Reeves în filmul „Matrix” și al piesei „Out Of Control” a grupului Chemical Brothers.

În anii 2000, proliferarea Internetului și a comunicațiilor globale a schimbat radical dinamica dezvoltării muzicii electronice. Artiști care pînă atunci erau necunoscuți au căpătat acces la un public internațional, care a descoperit cu acest prilej noi talente. Muzica electronică, în întreaga sa diversitate, a devenit universal accesibilă.

Astăzi una dintre cele mai novatoare tendințe din muzica electronică este curentul *breakcore*, care apelează la ritmuri *jungle/drum'n'bass* de o complexitate extremă. În muzica *breakcore* se regăsesc și influențele altor genuri, precum *glitch*, *noise* și *hardcore*. Cei mai activi actanți ai

genului breakcore sînt Venetian Snares, Xanopticon și Bong-Ra.

În secolul 21, Japonia a devenit un centru al muzicii electronice, prin a sa *japanese noise scene*. Curentul *noise*, care se inspiră din principiile compozitorilor Iannis Xenakis și Karlheinz Stockhausen, dar și din cele ale muzicii *industrial*, promovează o schimbare radicală de optică în percepția noțiunii de muzică. Artistul Masami Akita alias Merzbow este considerat cel mai important reprezentant al curentului *noise*, care își propune să exploreze sonorități de o violență extremă. Iar Ryoji Ikeda abordează muzica experimentală dintr-o altă perspectivă, studiind efectul sunetelor de înaltă frecvență. Ikeda își crează compozițiile transferînd baze de informație brută în cod mașină direct în fișiere audio. Și în sfîrșit metoda artistului Aube constă din manipularea cu ajutorul unor mijloace electronice a unor sunete naturale, precum clipocitul apei, sau sunetul emis de becurile electrice.

Curentul *IDM (Intelligent Dance Music)* se inspiră din muzica lui Aphex Twin din albumul său de debut „Selected Ambient Works”. Iar noua tendință *post-IDM* promovează o muzică ciudată formată din clicuri generate cu ajutorul oscilatoarelor unor sintetizatoare.

Muzica *ambient* din ziua de azi manifestă atît tonalități sumbre, *dark*, ca în cazul curentului *dark ambient*, reprezentat de un Lustmord, sau de muzica *drone* a proiectului Maeror Tri, cît și sonorități luxuriante, paradisiace, ca în cazul proiectului ISHQ. Curentul *psychedelic chill out*, conceput ca o contraparte relaxantă a

muzicii *psytrance*, este susținut mai ales prin eforturile proiectului Shpingle al lui Simon Posford, ex-Hallucinogen, și al artistului Solar Fields. O calitate distinctivă a muzicii *psychedelic chill out* este utilizarea amplă a instrumentelor acustice și a elementelor de muzică *world*. Cele mai importante case de discuri care promovează acest gen muzical sînt Ultima, Interchill și Aleph Zero. Un fenomen interesant este cazul reprezentanților unor culturi extraoccidentale care ajung să compună muzică electronică, apelînd la tradițiile lor autentice. În această formulă se remarcă muzica proiectului *psybient* Saatvik Sequencers lansat de studioul Audioashram din India, sau cel al artistului chinez Zhang JianWen, care abordează cu succes o fuziune dintre muzica orientală și cea europeană.

În fine, muzica electronică rămîne un mijloc de promovare a toleranței în fața diversității și a necunoscutului. Ca o manifestare a forței imaginației, ea este un liant între trecut și viitor, între Occident și Orient, între om, natură și tehnologie, o expresie a noii spiritualități a secolului 21.

Sound Art: limbajul conceptual al muzicii electronice

Mutațiile care se produc în paradigma culturală a lumii impun ca un imperativ al zilei căutarea unor noi limbaje de expresie pentru o adecvare la realitate. În acest context, muzica electronică este prin definiție un produs al schimbării. În accepția generală a teoreticienilor acestui gen, spre deosebire de muzica tradițională care se bazează pe melodie, tonalitate și ritm, muzica electronică are ca resursă de expresie primară sunetul însuși, fiind din acest motiv definită și prin noțiunea de *sound art*.

În prezent, instrumentele electronice sînt capabile să sintetizeze, practic, orice sunet posibil, oferind astfel o libertate de creație extraordinară. Aceste sunete artificiale acoperă întregul spectru de senzații umane, de la stări de beatitudine pînă la depresie, de la calm pînă la agitație, de la plăcere pînă la durere. Pot fi create sonorități obiectuale care să imite ambiante reale – sunet de ploaie, freamăt al pădurii, apă curgătoare a râului – echivalent al graficii de computer hiperrealiste pe care spectatorul nu o mai distinge de realitate. De asemenea, pot fi realizate sunete abstracte care să evoce cele mai profunde straturi ale subconștientului.

Dacă muzica tradițională este determinată de reguli rigide, atunci în cea electronică totul e posibil. Artistul are libertatea să formuleze singur principiile de „funcționare” a creației sale și modul în care aceasta urmează să acționeze asupra ascultătorului. Dacă limbajul scris este, dintr-un anumit punct de vedere, o rearanjare a unor cuvinte

preexistente, atunci în muzica electronică sîntem capabili să generăm din „neant” atomii limbajului.

Fenomenul muzicii electronice a evoluat în contextul mai general al mișcării de avangardă inițiat la începutul secolului 20, în paralel cu valul de schimbare din artele plastice și literatură. Gruparea suprarealistă a lui Andre Breton se distanța de convențiile realismului și încerca să tranșeandă forma și materia, orientîndu-se spre o artă metafizică, impersonală, care să opereze cu simboluri și arhetipuri, reprezentată în pictură prin ciclul „Supremației” al lui Malevici. Într-o primă perioadă, ideile novatoare ale lui Debussy au condus la realizarea împreună cu inginerul rus Lev Teremin a instrumentului electronic Teremin Vox, care marca o ruptură față de principiile muzicii tonale. Schoenberg și Webern și-au adus propria lor contribuție la elaborarea unui nou limbaj muzical prin concepția de muzică dodecafonică, la fel ca și Olivier Messiaen, a cărui viziune panteistă și transculturală a condus la realizarea unei fuziuni inedite dintre teoria muzicală europeană și cea indiană. Iar cei doi discipoli de geniu ai săi, Karlheinz Stockhausen și Iannis Xenakis, au transformat muzica electronică într-un gen artistic împlinit.

Dacă arta tradițională are la origine o concepție dualistă, care valorifică elementul armonios și elimină dizarmonia, atunci cea de avangardă, din care face parte implicit și muzica electronică, se structurează pe o viziune holistică, conform căreia toate nuanțele sînt la fel de importante. În muzica dodecafonică nu mai există armonii și disonanțe, ci

doar structuri stabile și instabile prin intermediul cărora artistul elaborează dimensiunea temporală a unei piese.

Un exemplu ne oferă piesa instrumentală „Metastasis” a lui Iannis Xenakis, care începe printr-o stare de echilibru, pentru ca apoi să exploreze extremele dizarmoniei și să revină într-un final la o nouă armonie. „Metastasis” are ca temă condiția lumii de după șocul celui de-al doilea război mondial. Seria de compoziții realizate de Xenakis cu ajutorul instrumentului electronic UPIC, din care face parte și piesa „Mycenae Alpha”, a contribuit în mod decisiv la elaborarea noii morfologii sonore. Dispozitivul UPIC este capabil să transforme imagini grafice în sunet și operează cu unități microtonale de pînă la 120 de diviziuni într-o octavă. Ciclul de compoziții „Kontakte” al lui Karlheinz Stockhausen, dominat de sonorități percutive sintetizate, s-a dovedit a fi la fel de important în procesul de constituire a expresiei muzicale electronice.

Însă, contrar diferențelor aparente, forma generală de dezvoltare a unei lucrări clasice este identică cu cea a unei creații experimentale. Ambele urmează aceeași cale de la un echilibru inițial, printr-un dezechilibru și o dezvoltare, urmate de o concentrare de energie și o culminație care conduce la un nou echilibru și, de asemenea, în ambele cazuri este aplicată proporția Secțiunii de Aur. De fapt, toate artele temporale – muzică, literatură sau dramaturgie – tind să imite acest arhetip universal al formei, care e omniprezent în natură. În cadrul ciclurilor perpetue ale naturii, toate obiectele se pierd pentru a se regăsi, și prin acest periplu ele devin complete. Orice creație artistică ne apare astfel ca o

ecuație matematică ce tinde spre o rezolvare, urmînd un cod universal al vieții. Această idee ne amintește de teoria arhetipurilor repetitive a lui Mircea Eliade, care afirma că simbolurile și arhetipurile, atunci cînd sînt aplicate în artă, pot îngloba un volum de cunoștințe mai mare decît ar putea fi redate vreodată prin limbaj verbal.

Există programe computerizate capabile să transforme orice informații multidimensionale în sunet. Toate bazele de date extrase din natură, ca, de exemplu, hărțile topografice ale oceanelor sau chiar graficele evoluției financiare a unor corporații, manifestă o muzicalitate surprinzătoare. Au mai fost, de asemenea, realizate experiențe de transformare a unor secvențe din codul ADN în muzică. Un exemplu este piesa „S2 Translation” semnată de grupul techno The Shamen în colaborare cu biologul Ross King și inclusă în albumul „Axis Mutatis” (1995). Pentru această piesă o secvență ADN a fost transpusă pe note, iar diverse date, ca solubilitatea în apă sau reacția la lumină, au fost aplicate unor parametri sonori.

Rezultatul acestei experiențe este deosebit de pitoresc. Un ascultător neinițiat al piesei „S2 Translation” ar auzi o structură melodică de o complexitate extraordinară, fără să bănuiască faptul că autorul acestei compoziții muzicale nu este un om, ci însuși Creatorul.

Muzica electronică constituie astfel un mijloc de cunoaștere. Simbolurile și formele abstracte la care apelează acest limbaj ne îndeamnă să descifrăm codul de acces la *mainframe*-ul naturii, pentru a dezlega enigma finală a vieții.

Dansînd cu zeul Shiva

Tendențele ce caracterizează civilizația tehnologică a secolului 21 pun într-o lumină nouă relația dintre tradiție și modernitate. Perioada industrială s-a definit printr-un simț acut al prezentului și o ruptură violentă în raport cu trecutul. Noua lume digitală însă este marcată de un proces contrar. Artistul japonez Masamune Shirow, autor al filmelor de animație în stil cyberpunk „Ghost In The Shell” și „Appleaseed”, afirmă, de exemplu, că lumea virtuală se manifestă ca o replică tot mai precisă a realității și pentru a elabora tehnologii avansate oamenii au nevoie să înțeleagă și să integreze în noua paradigmă toate aspectele lumii reale, în egală măsură.

Genul muzical Goa trance reprezintă un asemenea model de simbioză dintre tehnologie și spiritualitate, dintre trecut și viitor, dintre Occident și Orient.

Apărut în regiunea Goa din India pe la sfârșitul anilor '80, el combină elemente de muzică techno cu tradiția spirituală hindusă. Melanjul de ritmuri rapide și polifonii orientale sincopate își declanșează adevărata forță în cadrul marilor concerte techno, care au fost numite inițial rave party-uri și constituie un fenomen social internațional ce nu poate fi ignorat. De două decenii concertele Goa trance oferă experiența unor stări de spirit alterate ce resuscitează transele și comuniunile preistorice pe care umanitatea le-a trăit cu 10.000 și chiar cu 100.000 de ani în urmă, continuate prin ritualurile dionisiace ale grecilor antici, saturnaliile romane, misterele din Evul Mediu, sau, revenind la filiația

indiană, libațiile descrise în scripturile hinduse Veda, în cadrul cărora se consuma suc din planta sacră Soma. Etnobotanistul Terence McKenna, cel care avea să devină un „profet” al mișcării rave, anunța de pe la începutul anilor '90 că secolul 21 va fi marcat de o întoarcere la aceste ritualuri, a căror amintire este înscrisă în genomul uman.

Muzica Goa trance are ca temă puterile supranaturale, revelațiile mistice și faptele extraordinare ale zeităților și eroilor din mitologia indiană. Acestea sînt percepute și exprimate din perspectiva reprezentărilor actualei ere spațiale, nucleare și digitale, în contextul mutațiilor ce se produc în natura umană sub influența interacțiunii cu mediul tehnologic.

În anii '60-'70, regiunea Goa a fost destinația preferată a tinerilor hippie, un adevărat „paradis terestru”, în care spiritul mișcărilor hippie și new age s-a păstrat intact pînă în prezent, supraviețuind catastrofei generației șaptezeciste. Goa amintește de acel tărîm fabulos în care își găsește refugiu colonelul Kurtz în filmul „Apocalypse Now” al lui Francis Ford Coppola.

Începînd cu a doua jumătate a anilor '80, Goa este vizitată de DJ techno europeni, care organizează concerte în această zonă. Inspirîndu-se de atmosfera regiunii Goa, ei concep primele forme de muzică Goa trance. Apar proiecte muzicale de gen, ca The Infinity Project, Hallucinogen, Prana, Astral Projection, Cosmosis, Transwave, Razors Edge. Se constituie studiouri specializate, ca Dragonfly, TIP, Blue Room Released, Matsuri, care difuzează muzica Goa trance în întreaga lume. Începînd cu 1997, este treptat

înlocuită de versiunea sa extremă, genul psychedelic trance, sau psytrance, prin proiecte, ca Tandu, Absolum, Kox Box, Total Eclipse, Dark Nebula sau Seroxat. Muzica psytrance se distinge printr-o linie melodică simplificată și mizează într-un mai mare grad pe metode electronice de transformare a sunetului.

Un bun exemplu de muzică Goa trance este albumul „Accident In Paradise” (1993), al muzicianului și DJ-ului german Sven Vath, care oferă un amalgam de percuții tablas, sitare indiene și didgeridoo-uri aborigene.

Cel mai important reprezentant al scenei Goa și psytrance rămîne însă grupul britanic Juno Reactor, condus de Ben Watkins. Acesta a început prin a realiza muzică în stil ambient pentru instalații audiovizuale, experiență care l-a ajutat să confere pieselor sale ulterioare un *sound* fără egal. Muzica grupului Juno Reactor a apărut pe coloana sonoră a unor filme, ca „Mortal Kombat” sau „Matrix”. Piesa „Navras” din finalul trilogiei „Matrix” este, probabil, cea mai ambițioasă producție techno realizată vreodată. „Navras” combină ritmuri techno cu flaute și percuții orientale, vocaluri indiene, africane, japoneze, o întregă orchestră simfonică și un cor care „urlă” în sanscrită textul unei Upanișade celebre: „Condu-mă din întuneric spre lumină/Din iluzie spre adevăr/Din moarte spre nemurire!”.

Iar grupul Eat Static abordează în muzica sa tematici science fiction: tehnologii extraterestre, experiențe genetice și cibernetice, personaje cu puteri supraomenești. Videoclipul piesei „Interceptor” de pe albumul „Science Of The Gods” (1997) descrie o bătălie în spațiu gen „Războiul

Stelelor”, în care nave extraterestre atacă Sistemul de Apărare Planetară al Pământului, apoi bombardează ținte la sol.

Privit din perspectiva actuală, fenomenul muzicii psytrance a evoluat considerabil. Noua piesă „Infiltrator” a grupului Redeye Jedi face uz de modulații atât de sofisticate, încât e capabilă să distorsioneze simțul orientării în spațiu. Aceasta e starea de spirit a tinerilor care au contribuit la proliferarea ritmurilor devastatoare Goa și psychedelic trance pînă în Brazilia, Mexic, Israel, Africa de Sud, Japonia și Europa de Est. Pentru muzica Goa trance, tehnologia viitorului devine doar un mijloc artificial de a-i reda omului adevărata putere și libertate, pierdute într-un trecut imemorial. Proiecții fractalice ale genezei universului se suprapun astfel în concertele Goa trance peste imaginea zeului Shiva dansînd la sfîrșitul istoriei.

Tirania melodiei în muzică

Anumiți critici cu influență în mass-media *mainstream* inoculează în mentalitatea publicului larg ideea unui rol absolut al melodiei în muzică și cultivă o atitudine ostilă față de genurile care vehiculează alte formule artistice. Totuși, melodia își are limitele sale, dovedindu-se în anumite cazuri un limbaj impropriu. Sergiu Celibidache mărturisea că uneori, atunci când încerca să compună motive melodice tragice, ajungea la rezultate hilare. Dualitatea „minor-major”, „trist-vesel” devine un impediment atunci când se încearcă dezvoltarea unor concepții intelectuale profunde.

De fapt, am putea spune de rînd cu muzicieni importanți că melodia este cel mai primitiv mijloc de expresie. Muzicienii pop și compozitorii de film apelează deseori în mod intenționat la formule simpliste pentru a-și face muzica ușor memorabilă. O compoziție amplă valorifică însă armonia și polifonia, liniile melodice secundare și contrapunctul, mijloacele de orchestrație, nuanțele și timbrurile subtile ale instrumentelor. Sistemele tonale conceptuale dezvoltate în muzica de avangardă au condus spre noi orizonturi de expresie. Exemplară este din acest punct de vedere tensiunea dramatică pe care o transmite compoziția lui Gyorgy Ligeti „Lux Aeterna” prezentă în coloana sonoră a filmului „2001. O Odisee Spațială”, în fantastica secvență *Stargate*. Noile tehnici și instrumente introduse de către muzica electronică au un impact la fel de semnificativ în diversificarea elementelor expresive. Cît de sugestive sînt sunetele atmosferice de joasă frecvență, acele

drones modelate de David Lynch în filmul său „Eraserhead”!

Dificultatea receptării genurilor muzicale noi de către publicul larg constă nu atât în complexitatea principiilor pe care se bazează aceste genuri, cât în clișeele și prejudecățile asupra ideii de muzică inoculate de tradiții și de mediul social. Astfel ar fi necesară mai degrabă o decon condiționare, decît o nouă educație muzicală. Uneori mesajele pieselor bazate pe melodie pot fi interpretate în mod denaturat. Aceleași compoziții ale lui Bach și Beethoven pot fi percepute ca un exercițiu al inteligenței, ca expresie a unor înalte idei filosofice și religioase. Dar și ca un *easy listening*, ca o sursă de bună-dispoziție și confort, care le conferă reprezentanților unor elite sentimentul de apartenență la „aristocrație”.

Marele handicap al culturii clasice este că a permis formarea unor birocrății artistice pentru care arta a devenit o formă lipsită de fond, doar un mijloc de a obține un statut social și puterea asupra altor oameni. Este motivul pentru care mulți tineri au ajuns să disprețuiască muzica clasică și educația tradițională. Din acest punct de vedere, pozițiile radicale similare celei a unui Antonin Artaud reprezintă încercări de recuperare a calității de ritual sacru a artei, în fața unui public comod și conformist. Manifestările unor muzici extreme, distorsionate, ale unor genuri precum *industrial*, *noise*, *hardcore*, promovate de un Throbbing Gristle, un White House, sau un Merzbow, se situează la antipodul muzicii pop melodioase și a ignoranței pe care aceasta din urmă o cultivă.

Proliferarea muzicii excesiv de melodioase se asociază cu fenomenul așa-zisei „Dictaturi a Binelui”. Anumite personaje ambițioase, avide să-i educe, sau mai bine zis să-i „învețe minte” pe toți, se implică în mod nejustificat în educația copiilor și a tinerilor, sub pretextul combaterii violenței promovate de muzică. Astfel de persoane, care se consideră de o inteligență și o moralitate infailibilă, lezează de fapt libertatea noastră de „a rămîne proști”. Unele regimuri încearcă să cultive obediența cu ajutorul unor creații mediatice *soft*, instituindu-și în același timp monopolul asupra violenței și practicînd-o la scară largă. Este modelul răului camuflat sub masca binelui. O dictatură a binelui impus cu de-a sila va rămîne întotdeauna o dictatură, fiind poate chiar mai perfidă și mai inumană decît un regim autoritar *hard* care își manifestă deschis esența.

Vă imaginați oare cum ar arăta un regim care în loc de melodii și versuri pe teme utopice ar difuza muzică *industrial*? În anii ‘30, în Uniunea Sovietică a existat un proiect de realizare a unor filme propagandistice care aveau drept coloană sonoră sunete generate cu ajutorul instrumentului electronic Teremin. Evident, proiectul a eșuat.

Realitatea scenei pop americane și a estradei rusești amintește de o secvență grotescă din filmul „Demolition Man”, în care, într-un viitor antiutopic, la o recepție a „*beau-monde*-ului” în „barul Taco Bells”, un solist interpretează la pian o piesă cu textul: „*Cîinele meu e mai bun decît al tău/Pentru că mănîncă vitamine*”, în timp ce restul

populației orașului San Angeles trăiește în canalizare și mănâncă hamburgeri de șobolan.

Versurile unor melodii pop românești degradează pînă la ineptia unui „*Cățeluș cu părul creț...*”. Performanța lamentabilă a unor băiețași și fetițe cu voci pițigăiate constituie un adevărat calvar pentru ascultătorul lucid și, mai rău, îi face pe neinițiați să considere aceasta ca fiind adevărata muzică. Compozitori care mai ieri îl înălțau în slăvi pe Ceaușescu la festivalul „Cîntarea României” decid astăzi ce muzică să asculte tinerii și lansează anateme asupra genurilor muzicale fără melodie.

Muzica techno și rock-ul *hardcore* au devenit oile negre ale mass-mediei, care este în mod frecvent portavocea unor „distinse doamne” cu pretenții să educe „tînăra generație”, dar și a babalîcului manelist consumator de bere și mici. Ambele categorii, la fel de ignorante, privesc cu ostilitate orice manifestare a alterității în general, percepînd astfel de genuri muzicale ca pe o amenințare pentru societatea ai cărei stăpîni se consideră. Această mentalitate amintește de fapt de cea a „doamnelor cu sacoșe” care aplaudau în timpul mineriadelor.

Există o ciudată continuitate între reprimarea mișcării hippie din anii ‘70 și atitudinea ostilă față de adepții muzicii techno. În Regatul Unit au existat chiar tentative de a interzice concertele digitale și chiar cele „cu ritmuri repetitive”. Această confruntare are o miză socială evidentă, mișcarea *rave* riscînd să devină catalizatorul unor schimbări politice.

Grupul britanic Future Sound Of London, care a anticipat toate tendințele din muzica electronică, se declarase un adversar al muzicii rock'n'roll, considerînd că acest gen îi dezvăță pe oameni să gîndească, prin teme lirice pe care le promovează. Însă la un moment dat, FSOL a renunțat să mai compună muzică electronică, în semn de protest față de atitudinea marilor case de discuri americane, care la sfîrșitul anilor '90 au refuzat să se deschidă în fața muzicii electronice în ascensiune. În locul muzicii techno care ajungea să domine în topul preferințelor tinerilor, aceste case de discuri au preferat să lanseze un nou gen-surogat, *emo rock*. La fel ca și studiourile românești, care consideră un alt gen muzical artificial, cel al manelelor, mai autohton decît muzica techno sau *jungle*. Un fenomen aparte îl constituie promovarea continuă a muzicii pop din anii '80 la posturile de radio, un gen depășit, creat de ingineri mediatici imuni la propriile banalități.

Dintr-o perspectivă mai generală, această tensiune ce se crează între muzica melodioasă și genurile neconvenționale relevă de fapt o confruntare între ignoranța agresivă și atitudinea tolerantă față de diversitate și de schimbare.

Între minimalism și maximalism

Analizînd tendințele de ultimă oră din muzica electronică, constatăm că o serie de artiști tind să pună la îndoială actualitatea minimalismului. Această constatare nu coincide neapărat cu poziția adepților unui rol dominant al melodiei și ai așa-zisei „muzici vii”. Pur și simplu, există limite pînă la care muzica poate fi simplificată. Chiar și într-o compoziție bazată exclusiv pe mijloace electronice de design sonor, care are la origine o sursă sonoră unică, ea trebuie să demonstreze o consistență în nuanțe subtile, materia sonoră primară necesită a fi manipulată și exploatată pe deplin. În cazul unui set limitat de componente muzicale care urmează un motiv repetitiv, este nevoie de o elaborare amplă a detaliilor, setul redus de sunete trebuie să demonstreze o înaltă expresivitate și să transmită o tensiune dramatică.

Am putea modela un sunet de o asemenea complexitate, încît ascultătorii să reușească să distingă toate nuanțele și texturile sale abia după cîteva minute de audiție. În anumite cazuri, minimalismul constituie un eșec și vidul senzorial ar necesita să fie înlocuit printr-o suprasolicitare senzorială, după modelul compoziției „Gruppen” semnate de Karlheinz Stockhausen, care se constituie din mase dense de particule sonore generate concomitent de trei orchestre simfonice.

Acest subiect poate fi ilustrat prin emergența genului *breakcore* și prin ritmurile foarte diverse ale grupurilor Venetian Snares și Xanopticon, opuse simplității excesive promovate de unii artiști *drum'n'bass*. Constatăm existența

unui adevărat cult al simplității întreținut de mulți artiști techno, care rezultă uneori în apariția unor piese incomplete și chiar indansabile. Simplitatea în exces influențează în mod negativ calitatea experienței de audiție a unor asemenea piese.

În contextul în care cuvântul *minimalist* din expresia *minimal techno* se transformă din adjectiv în substantiv, există voci care contestă actualitatea termenului minimalism, din cauza spectrului larg de semnificații contradictorii pe care acesta le implică.

O altă temă eventuală de discuție o constituie dezinteresul unui număr mare de artiști față de procesul de intelectualizare, de integrare a unor idei în muzica lor. Dar și utilizarea excesivă a melodiei în compoziții cu caracter experimental, după exemplul creațiilor mai vechi ale unor proiecte *ambient-experimental* britanice precum Aphex Twin și Autechre. După părerea unor artiști importanți, melodia este un mijloc de expresie impropriu pentru muzica electronică experimentală. După cum muzica instrumentală nu trebuie neapărat să imite principiile muzicii vocale, la fel și cea electronică își are propriul său limbaj de expresie, bazat pe tehnici electronice de manipulare a sunetului.

Totuși, faptul că minimalismul în muzică poate părea depășit nu înseamnă neapărat că acesta va dispărea. În mod similar, unii compozitori afirmă cu câțiva decenii în urmă că muzica tonală este depășită, dar în pofida acestor afirmații, ea continuă să existe și în ziua de azi, fiind interpretată de numeroși artiști și apreciată de un public vast.

Adeptii minimalismului iau drept model creația celebrului compozitor estonian Arvo Part, autor al unor compoziții minimaliste cu caracter religios. Ei explorează limitele pînă la care o piesă poate fi descompusă în componente elementare, păstrîndu-și în același timp coerența. Zona de limită a minimalismului a fost atinsă de John Cage prin celebra sa compoziție „4.33”. Iată ce prezintă această piesă conceptuală: un interpret rămîne în tăcere în fața pianului timp de 4 minute 33 secunde. Tăcerea totală are de fapt semnificații profunde. Această compoziție a lui John Cage încearcă să valorifice tăcerea ca pe o muzică supremă. Este un echivalent sonor al „Pătratului Negru” al lui Kazimir Malevici. Piesa lui John Cage face aluzii la tradiția Zen a cărei sens ultim se concentrează în următorul *Koan*: „În tăcere se înalță spiritul nemuritor și fără cuvinte se manifestă bucuria”. Este exemplară și următoarea butadă pe aceeași temă, aparținînd de această dată culturii europene: „Tăcerea este pauza din sufletul nostru în momentul în care sîntem aproape de Dumnezeu”.

Uneori minimalismul funcționează cel mai bine atunci cînd este asociat unei atitudini maximaliste. Un artist în stil *ambient* a constatat în timp ce audia lucrarea de referință „Crystal Lake” a lui Klaus Schulze, o piesă minimalistă de 30 minute, că în „Crystal Lake” au fost de fapt aplicate principiile muzicale ale celui mai mare maximalist, Richard Wagner.

Referindu-se la tema minimalismului excesiv, solistul Robert Wyatt a declarat următoarele: „Minimalism

înseamnă să nu faci mult. Cei care fac prea mult minimalism nu sînt minimaliști adevărați”. [Subscriu la aceste cuvinte.](#)

Jerry Goldsmith, un maestru al imaginarului

Legendarul Jerry Goldsmith (1929-2004) este considerat de mulți cinefili drept cel mai talentat compozitor de film care a existat vreodată. Printr-o activitate artistică deosebit de consistentă, care acoperă un interval de o jumătate de secol, el a rămas în memoria câtorva generații de spectatori și abia urmează să fie descoperit de un public tânăr. Muzica sa surprinde printr-un *sound* modern în care se concentrează întreaga experiență a cinematografului hollywoodian și care contribuie la formarea unei legături empatice între public și personajele de pe ecran. Această muzică surprinde într-un mod deosebit de convingător dimensiunea dramatică a filmelor și face ca lumile fantasmagorice din imaginarul hollywoodian să prindă viață.

S-a născut într-un orașel din California, în familia unui constructor și a unei învățătoare. A studiat pianul în copilărie, iar în adolescență a luat lecții particulare de compoziție. Ideea de a deveni compozitor de film i-a venit după ce la vârsta de 14 ani a vizionat pelicula lui Alfred Hitchcock „Spellbound” (1945), „îndrăgostindu-se” de protagonista Ingrid Bergman și de muzica semnată de Miklos Rosza. Fiind tentat să urmeze o carieră muzicală profesionistă, dar și conștient de lipsa de siguranță asupra mijloacelor de subzistență pe care o implică această opțiune, Goldsmith intenționa să se întrețină compunând muzică pentru filme, ceea ce i-ar fi permis să susțină și o activitate concertistică. Un mod de a gândi surprinzător de pragmatic pentru un copil! Nu și pentru unul american.

Talentul său nativ, dar și educația muzicală sistematică au făcut ca la 18-19 ani Jerry Goldsmith să compună deja muzică pentru radio și televiziune. Vîrsta sa precoce și faptul că lucra pentru sume mult mai modeste decît alți artiști au condus la formarea unei atitudini specifice din partea studiourilor, care l-au exploatat pînă la limită. Această atitudine, provocată probabil și de o invidie elementară față de un adolescent care risca să-i dezlocuiască pe mulți veleitari, avea să-l urmărească pe Jerry Goldsmith pe parcursul întregii sale cariere.

El a fost martorul așa-zisei „epoci de aur” a radioului și televiziunii, cînd acestea se aflau în perioada lor de formare. În acel timp, pe care mulți artiști îl considerau cu adevărat o epocă de aur, era folosită doar muzică pe viu, și nu arhive muzicale prefabricate, iar scenaristul avea un rol decisiv, spre deosebire de zilele noastre, cînd apar superproducții cinematografice cu efecte speciale costisitoare, dar cu scenarii mediocre. A compus multă muzică pentru spectacole radiofonice după modelul faimoasei înscenări „Războiul lumilor” a lui Orson Welles și a colaborat cu scriitorul science-fiction Ray Bradbury. A compus coloana sonoră a serialului „Twilight Zone” („Zona Crepusculară”), care avea la origine texte ale lui Bradbury, fără să bănuiască succesul ulterior al acestui serial.

În această perioadă de început a mass-mediei, „nimeni nu știa ce face”, orientîndu-se mai degrabă după intuiție. Goldsmith își amintea bunăoară de o gafă copioasă din timpul unui spectacol televizat, cînd un actor și-a simulat moartea, iar apoi s-a ridicat și a plecat în văzul camerei, un

prilej de glume pentru adversarii televiziunii. Jerry Goldsmith lucra într-un regim continuu, compunând muzică originală pentru câte o emisiune pe săptămână, ceea ce-l solicita pînă la epuizare. Totuși, marea experiență a radioului și televiziunii pe viu avea să se dovedească decisivă pentru formarea acestui compozitor. O întreagă generație de basarabeni mai în vîrstă au prins și ei această perioadă magică a radioului și televiziunii, prin intermediul spectacolelor radiofonice de la Radio România și prin emisiunile și filmele difuzate la Televiziunea Română, în timpul blocadei culturale întreținute de regimul sovietic.

A urmat tranziția de la activitatea sa în televiziune la cea cinematografică. Nu a avut un traseu facil. Uneori muzica lui Jerry Goldsmith a fost respinsă fără nici un motiv, ca în cazul regizorului John Irvin, care i-ar fi declarat malițios: „O fi muzica ta, dar nu e și a mea!”. Totuși, Goldsmith obișnuia mai tîrziu să le spună discipolilor săi că viața și implicit muzica constituie un proces continuu de învățare, iar atunci cînd le este refuzat un anumit post sau proiect, ei trebuie să înțeleagă că nu sînt încă pregătiți pentru acestea.

Muzica pentru pelicula „Planet of the apes” („Planeta maimuțelor”) (1968) s-a bucurat de un succes de proporții. În acest film Jerry Goldsmith a exprimat fidel teama în fața necunoscutului trăită de niște astronauți ajunși pe o planetă străină și oroarea lor atunci cînd află adevărul crud, acela că se află de fapt pe un Pămînt dintr-un viitor post-apocaliptic.

Unul dintre cele mai importante proiecte ale lui Jerry Goldsmith a fost serialul „Star Trek”. A colaborat cu producătorul Gene Roddenberry la majoritatea seriilor de

televiziune și a versiunilor cinematografice. Goldsmith a explicat această pasiune pentru „Star Trek” prin fascinația pe care o exercită imaginea unei lumi noi și a unei vieți utopice. Această idee avea să se regăsească în piesa „A New Life” din scena finală a filmului „Total Recall”.

Un atribut distinct al creației lui Jerry Goldsmith este utilizarea unor instrumente electronice în asociere cu orchestre simfonice, care sfârșește printr-o fuziune spectaculoasă dintre plasticitatea instrumentelor acustice și caracterul insolit al sunetelor electronice. Această formulă a fost aplicată și în filmul science-fiction „Logan’s Run”, dar și în „Rambo” sau „Total Recall”. „Rambo” demonstrează calitatea sa de maestru al acțiunii și suspansului, iar „Total Recall” oferă o sonoritate profundă care se reverberează în cele mai adânci straturi ale subconștientului.

Din filmografia lui Jerry Goldsmith se distinge și muzica pentru filmul „Alien”(„Străinul”) în regia lui Ridley Scott. În „Alien”, Goldsmith a preluat motive din „Freud”, un film care a rămas oarecum neobservat de critici. Muzica din pelicula „Legend”, o poveste pentru adolescenți, impresionează prin umanitatea și căldura expresiei. În „Legend”, Jerry Goldsmith a avut neșansa ca doar după jumătate de an de la premieră muzica sa să fie înlocuită printr-o coloană sonoră alternativă, cu mult inferioară, compusă de grupul german Tangerine Dream. Rămîne o enigmă dacă acest gest regretabil a fost făcut la inițiativa lui Ridley Scott, sau la insistența producătorilor.

O colaborare a sa mult mai fructuoasă s-a dovedit a fi cea cu regizorul Paul Verhoeven, cu care a lucrat la filmele

„Total Recall”, „Basic Instinct” și „Hollow Man”, considerate printre cele mai reușite coloane sonore realizate vreodată. Acest succes se datorează mai ales bunei comunicări cu Paul Verhoeven și prețioaselor sale sugestii regizorale.

Creația lui Jerry Goldsmith este extrem de diversă, variind de la thrillere politice, ca „Air Force One”, sau „Sum Of All Fears” după romanul lui Tom Clancy, pînă la filmul de animație „Mulan”, produs de studioul Disney. Un capitol aparte îl constituie relația lui Jerry Goldsmith cu Academia Americană de Film: a fost nominalizat de 17 ori la premiul Oscar și doar o singură dată premiat, pentru filmul „Omen”, în pofida faptului că devenise o veritabilă forță motrice a industriei hollywoodiene. Ca o încercare de revanșă, Academia de Film l-a invitat să compună muzica pentru ceremonia de decernare a premiilor Oscar din 2002. Ultima producție a lui Jerry Goldsmith a fost „13th Warrior”(„Al treisprezecelea războinic”). Cauza vieții sale este continuată de fiul Joel Goldsmith, devenit la rîndul său un compozitor de valoare.

Viktor Țoi – un simbol al Perestroikăi

Interpretul rock Viktor Țoi, membru al grupului „Kino”, a avut o influență uriașă asupra tinerilor din Uniunea Sovietică, devenind un simbol al redeșteptării conștiinței popoarelor opresate și al forței lor de regenerare. Chiar și astăzi, adolescenți născuți deja după dispariția sa tragică din 1990 continuă să-l considere un idol, scriindu-i numele pe ziduri și cântându-i piesele. Iar pentru tinerii din familiile sărace din Rusia, Viktor Țoi continuă să fie o reprezentare a speranței într-o viață fără perspective. Acești tineri se identifică cu legendarul artist, onorându-l ca pe un erou pentru curajul de a le fi rostit cu voce tare gândurile și sentimentele, făcându-le cunoscute tuturor.

Viktor Țoi s-a născut în 1962 la Leningrad, în familia unui inginer de etnie coreeană și a unei profesoare ruse. Descendența sa și destinul dramatic al reprezentanților minorității coreene din Rusia i-au influențat formarea personalității. A avut o copilărie dificilă, schimbând pe parcurs trei școli primare. La vârsta de 18 ani a fost exmatriculat din școala medie de arte Serov, pe motiv că ar fi avut note proaste, în pofida faptului că era deja implicat într-o activitate muzicală intensă. Apoi a lucrat ca tâmplar, restaurator și fochist într-o cazangerie, fără ca să renunțe la aceste servicii chiar și atunci când devenise faimos.

La începutul anilor '80 în Uniunea Sovietică muzica rock, în special cea a unor grupuri ca Deep Purple sau Rolling Stones, era interzisă, iar cei care o practicau aveau statutul de paria. Viața tinerilor era deosebit de grea, ei fiind

indoctrinați încă din copilărie cu preceptele ideologiei comuniste și deveneau carne de tun pentru războiul din Afganistan sau în alte locuri pe unde își făceau sovieticii aventurile sîngeroase. În același timp, vedetele muzicii de estradă susținute de oficialități se bucurau de multe privilegii, beneficiind de apartamente și studiouri gratuite.

Viktor Țoi a început să cînte în cadrul unor formații cu statut provizoriu, pînă în momentul coagulării componenței definitive a grupului Kino, care a atras instantaneu atenția publicului printr-un *sound* muzical inedit și prin versuri inteligente care-l incitau pe ascultător să mediteze profund asupra problemelor existenței. În 1982 Țoi înregistrează în condiții artizanale primul album Kino, intitulat „45”, care este distribuit în mod clandestin în întreaga Uniune Sovietică. De la apariția sa, grupul Kino a promovat un mesaj politic explicit. De exemplu, piesa „Elektrika” din albumul „45”, interzisă de autorități, vorbește despre un personaj blocat într-un tren în mișcare, aluzie la degradarea continuă a regimului sovietic. O altă piesă, „Moi dom – beziadernaia zona”(„Casa mea, zonă denuclearizată”) conține un mesaj antimilitarist. În textele pieselor compuse de Viktor Țoi se observă și o ironie subtilă. Titlul albumului „Nacealinik Kamceatki” („Șeful Kamceatkăi”) din 1984 se referă la cazangeria „Kamceatka” unde a lucrat Țoi, care avea să afirme că i-a plăcut această ocupație. În mod simbolic, Viktor Țoi întreținea, în inimile celor tineri, văpaia speranței într-un viitor mai bun.

Odată cu venirea la putere a lui Mihail Gorbaciov au început să se producă schimbări radicale. S-au deschis

posibilități inimaginabile pînă atunci. Grupul Kino s-a lansat pe valul *Perestroikăi*, transformîndu-se în vîrf de lance și portavoce pentru tînăra generație. Piesa „Peremen” („Schimbare”) a devenit un adevărat imn al perioadei respective. Albumele „Gruppa Krovi” („Grupa de sînge”)(1987) și „Poslednii Gheroi”(„Ultimul Erou”) (1989) se bucură de asemenea de un mare succes.

Viktor Țoi s-a manifestat într-un mod remarcabil și ca actor într-un film al regizorului Alexei Uciteli și în peliculele „Igla” („Acul”) și „Assa”. Țoi a adus o viziune nouă asupra muzicii și filmului, propunînd o reformă a artei din Uniunea Sovietică, dominate de birocrație și cenzură. A contrapus manierismului psihologizant și jocului actoricesc nefiresc din filmele sovietice modelul cinematografilei din Occident. A susținut dezvoltarea unei contraculturi a tinerilor, distanțînd-o pînă și de concepția de avangardă, pentru că, după părerea lui, avangarda se raportează doar la cultura tradițională.

În vara lui 1990, după un concert cu 60.000 de spectatori la Lujniki, abia întors de la un festival de film din Statele Unite și dintr-o călătorie în Japonia, în plină glorie, Viktor Țoi a decedat într-un tragic accident de mașină, lăsînd după el un vid pe scena muzicală din Uniunea Sovietică.

Tipul de artist al lui Viktor Țoi se înscrie într-un model sociologic mai general, cel al liderilor. Exercițiul funcției de lider implică mecanismele misterioase prin care astfel de călăuze, astfel de *șamani* reușesc să se distingă din mulțime și să-i canalizeze energiile. În acest context, muzica s-a

manifestat în timp ca un instrument de coagulare umană, să ne amintim aici de importanța ei pentru tinerii hippie din anii '60-'70, dar și de valoarea ritualică a muzicii în culturile lumii, începând încă din preistorie. Dintr-o perspectivă mai largă, orice formă de artă este capabilă să declanșeze energii. Este surprinzătoare forța cu care imaginația și creativitatea umană pot să-l influențeze pe om și să schimbe lumea, mai ales astăzi, când viața noastră este dominată de ficțiuni și realități virtuale. Există un sens rațional în această fascinație pentru artă și imaginație. Muzica, asemenea magiei liderilor, are în centru promisiunea unei forme de fericire nebănuite care motivează acțiunile tuturor oamenilor de oricând și de oriunde. Muzica evocă un adevăr ascuns care neagă autoritatea răului și a suferinței. Cei care cu ambiție și aroganță doresc să controleze totul și pe toți și se proclamă stăpâni exclusivi ai lumii își mențin puterea prin obstrucționarea înțelegerii că, de fapt, nimic nu are început și nici sfârșit și nimic nu se pierde.

În Rusia de azi, mesajul original al lui Viktor Țoi este profund alterat și deturnat spre un militarism alienant. Muzica rock este asociată unor festivaluri gen „Nașestvie” și unor sărbători ale berii la care asistă o masă pasivă și bestializată. Piesele lui Țoi apar pe coloana sonoră a unor filme de război finanțate din bugetul de stat, în care evoluează actori semiamatori cu o prestație lamentabilă ce încearcă să resuscite imaginea și mentalitatea unui Pavlik Morozov – copilul, mitizat de sovietici, care și-a vândut tatăl NKVD-ului. Dar pentru oamenii onești din Rusia, Viktor

Țoi mai rămîne un model care evocă onoarea, curajul și bunul-simț.

Mărturisirile unui cibernaut

Atunci când, copil fiind, am văzut într-o sală video primele filme science-fiction și de acțiune americane, am rămas de-a dreptul frapat. Se întâmpla pe la sfârșitul anilor '80 și era un moment extrem de interesant. Astăzi îmi dau seama că filmele de acest tip, la fel ca și muzica underground, literatura science-fiction sau jocurile de computer, de la era Nintendo și Sega pînă la generația Playstation, constituie de fapt o formă de educație alternativă. Prin dilemele morale dezvăluite de enigmaticul Maestru Yoda din „Războiul Stelelor”, prin ideea destinului indeterminat prezentată în „Terminator” și prin concepțiile filosofice din „Matrix” și „Avatar”, miliarde de spectatori din întreaga lume participă la un proces cognitiv care le remodelează continuu conștiința.

Imaginea lui Stallone mitraliind tot ce-i stă în cale și ironia implacabilă cu care Schwarzenegger își „pune la punct” adversarii oferă o „lecție de valoare”, reiterată de un simpatic personaj de la Cartoon Network: „Dacă te lovește cineva pe obrazul stîng, dă-i peste obrazul drept!”, lecție care se descifrează printr-un cult al libertății și o neîncredere totală față de autoritățile de orice fel, amintind de preceptul buddhist de a cunoaște adevărul prin propria ta călătorie inițiativă. Este modelul individului care nu rămîne niciodată indiferent față de ceea ce se întâmplă în jurul său. S-ar putea ca aceste idei să rezoneze de fapt cu idealul unei societăți democratice, fiind opuse obedienței și apatiei obișnuite.

Nu cred că există contradicții între mesajul ecranizării romanului „Moby Dick”, cu Gregory Peck, și al primului *anime* japonez despre Căpitanul Harlock, pe care le-am văzut cândva la o sală video, sau între mesajul peliculei „Șapte Samurai” a lui Kurosawa și al „Conversației” lui Coppola, pe care le vizionasem la cinematograful, la o vîrstă și mai fragedă, și romanele lui Jules Verne, Arthur Conan Doyle, Jack London, Kipling sau Tolkien cu care s-au delectat copiii din generația mea. Iar în momentul în care am vizionat pentru prima dată „Războiul Stelelor”, toate cele trei episoade unul după altul, am început să cred că mai există speranță pentru această lume.

În creațiile mediatice care mi-au influențat generația se ascunde o forță imensă. Amintind o replică din filmul „Nirvana”: „realitatea nu putea rezista în fața acelor imagini de pe ecran”.

Prin 1991-92 am auzit la emisiunile de la Radio România Actualități pentru prima oară de muzica techno, care mi-a plăcut imediat. Acele sonorități misterioase se asociau involuntar cu misticismul Jedi din „Războiul Stelelor”, sau cu scena memorabilă din „Total Recall”, în care telepatul mutant Kuato încerca să sondeze căpățîna voluminoasă a lui Arnold. Mi se părea că muzica techno fusese concepută anume pentru inși de-alde mine. Credeam că e un fel de enigmă a cărei dezlegare mi-ar fi oferit răspunsuri la o serie de întrebări pe care mi le puneam în acea perioadă. Era și criza de identitate colectivă care se manifesta în perioada post-sovietică. Deși cred că o anumită stare de interogație definește un grad de normalitate în orice

societate și că devenim cu adevărat noi înșine abia după ce ne întrebăm cine sîntem. Într-o noapte furtunoasă din 1993, cînd ascultam The Prodigy, m-am gîndit că mi-ar plăcea să mă implic în scena techno și chiar să scriu muzică de acest gen.

În 1994, cînd aveam 15 ani, redactorul Doru Ciocanu, autorul paginii muzicale Rock Cancelaria dintr-o revistă nou-înființată, mi-a oferit posibilitatea să scriu o rubrică săptămînală de noutăți techno, intitulată Hot News. Iar camaradul său Ion Chiorpec, împreună cu care realiza emisiunea radiofonică Rock Cancelaria, m-a invitat la scurt timp după aceea să colaborez la Radio Moldova.

De aici începe adevărata distracție.

Timp de nouă ani am avut libertatea să difuzez tot ce-mi place, adică numai techno, techno și iarăși techno. Nouă ani nu mi-a redactat nimeni textele și am putut să rostesc în eter toate bazaconiile care-mi treceau prin cap. Bineînțeles că au existat exigențe profesioniste, dar cred că această metodă de a-mi fi oferit posibilitatea să mă dezvolt liber este un mod minunat de a susține tinerii autori. Inițial am avut la dispoziție o rubrică de 15-20 minute, numită „Techno Mix”, care alterna cu ediții speciale de o oră. Obișnuiam să o încep cu două pagini de text care să stimuleze gîndirea, apoi urmau cîteva piese muzicale prin care ideile enunțate erau asimilate.

Mai tîrziu, între anii 2000 și 2002, am realizat amuzanta emisiune Zona De Limită. O prezentam alături de redactorul Ion Chiorpec, împreună cu care eram ca Batman și Robin, lansîndu-ne în noi escapade nocturne pentru a impune

dominația muzicii techno cu ritmurile ei devastatoare. Auditoriul pe care un asemenea tratament îl va fi lăsat perplex era servit cu porții generoase de *psychedelic trance* și *hardcore*, și cu piesele unor proiecte de referință ca Juno Reactor, Eat Static, Hallucinogen, Autechre, sau Orbital. Făceam un fel de înscenări radiofonice inspirate din subiecte de filme („Războiul Stelelor”, „Dune”, „Star Trek”, „Misiune Imposibilă”), de jocuri de computer în vogă (Resident Evil, Colony Wars, Power Blade, Zero Tolerance), sau bazate pe scenarii proprii, gen „Rambo On Mars” sau „Godzilla versus King Kong”, în care introduceam generice din jocuri și chiar „coloane sonore” compuse de mine. Amintirea acelei perioade îmi provoacă un zîmbet pînă și astăzi.

În 1996 am imprimat în condiții profesioniste debutul meu muzical, o piesă techno intitulată „Space Shuttle”, pe care am realizat-o în colaborare cu compozitorul Anatol Roșcovan. Urmînd modelul anonimului promovat de artiștii techno, care obișnuiau să-și ia pseudonime ca supereroii din benzile desenate, am ales pentru proiectul meu numele „Megatone”, caracteristic pentru muzica pe care intenționez să o scriu, megalomană și trăsniță ca explozia unei bombe atomice.

În perioada celebrării mileniului am compus cîteva piese techno împreună cu un alt compozitor cu experiență, Dinu Matveevici.

Emisiunile mele radiofonice au luat sfîrșit în 2003. În acel moment Internetul și comunicațiile globale deveniseră accesibile pentru orice persoană. Atunci am încercat să-mi

promovez muzica în alte țări. Am apelat la posibilitățile email-ului, dar și la cele ale poștei obișnuite. După o perioadă de căutare, am contactat studioul Simlog din Polonia care mi-a selectat o piesă pentru compilația „Noise To Meet You Europe”, prilejuită de intrarea Poloniei în Uniunea Europeană. Studioul Simlog a fost fondat de un grup de artiști din scena *noise experimental* poloneză și are vaste relații internaționale, editând bunăoară albume ale „regelui” scenei noise japoneze, Merzbow alias Masami Akita. CD-ul „Noise To Meet You Europe” a apărut în a doua jumătate a anului 2005, împreună cu alte două volume dedicate muzicii experimentale din America și respectiv Asia, ultimul cu participarea unor artiști din Hong Kong, China, Taiwan, Japonia și Coreea de Sud.

Studioul Simlog mi-a recomandat apoi să abordez studioul Tibprod din Norvegia, condus de artistul Jan-M. Iversen care a avut prilejul să concerteze împreună cu compozitorul Karlheinz Stockhausen și care a colaborat cu Conrad Schnitzler, unul dintre fondatorii formațiilor Tangerine Dream și Kraftwerk. Pe data de 1 ianuarie 2005, la studioul Tibprod a apărut CD-ul meu de debut „A Journey To The Core Of Reality” („Călătorie Spre Centrul Realității”), un album în stil *industrial* inspirat de romanul lui Jules Verne și de filmul „Total Recall”. Pe coperta CD-ului a fost inclus următorul text: *Lumea materială este o iluzie. Viața e doar un joc și acesta e cel mai serios mod de a fi. Miza vieții este deja câștigată și nu poate fi pierdută niciodată. Această lume nu are început și nici sfârșit, la fel ca și spiritul infinit și etern din noi. Odată găsită o dovadă*

sigură a adevăratei naturi a spiritului nostru, nici o forță din univers, nimeni și nimic nu ne poate influența.

Pe parcursul următorilor ani am reușit să-mi asigur 12 lansări pe CD la diverse studiouri internaționale.

Printre acestea se numără și piesa „Bindu (Lifeforce)”, care amintește de zgomotul unui buldozer zgâriind asfaltul cu căușul. Ea a fost inclusă în compilația „The Scariest Weapon vol. 3”, selectată de legendarul grup *industrial* Ambassador 21 din Belarusia. Pe acest CD au figurat notorietăți ale scenei *breakcore* internaționale, precum olandezul Bong-Ra, francezul Mimetic, americana Hecate sau australianul Maladroit.

Am mai realizat un album în colaborare cu scriitorul cyberpunk japonez Kenji Siratori. Un alt album, „Mulberry Forest Voyage” („Călătorie în păduricea de aguzi”), este dedicat satului Druța din Basarabia, în care mi-am petrecut verile copilăriei.

O altă piesă de-a mea a intrat în compilația „Tranchillizer” a studioului elvețian Peak Records. Acest CD abordează genul *psybient*, o contraparte relaxantă a muzicii Goa trance și prezintă producțiile unor artiști din Elveția, Franța, Italia, Germania, Grecia, Macedonia, Panama, Japonia și Australia, alături de piesa mea „Nirvana” care urmează pe CD după o compoziție cu elemente tradiționale buddhiste, semnată de muzicianul și scriitorul japonez Kazuya Nagaya. Pe acest disc instrumente acustice pitorești - cimpoiul, chitara flamenco sau clopotele zen - se îmbină organic cu sonorități de sintetizator. Același CD a beneficiat de o inginerie de sunet performantă realizată la

studioul RFI și a ajuns să fie cotate ca una dintre cele mai de succes compilații în stil *psychill* ale anului 2008, fiind ascultat chiar și în Brazilia și Pakistan.

Iar compoziția „Obsidian” a fost inclusă în proiectul 60X60 International Mix, organizat de Fundația Vox Novus din New York. Este o selecție de piese electroacustice de 60 de secunde realizate de artiști din diverse țări. Muzica din acest proiect a fost prezentată în cadrul a peste 20 de evenimente cu public, incluzând prezentări la Oxford și Cambridge, și a fost asociată unei dimensiuni audiovizuale concepute de artistul video Zlatko Cosic și unei interpretări coregrafice în cadrul proiectului 60X60 Dance.

Am contribuit de asemenea cu o piesă la proiectul Sommeil: A Concert For Sleep, un „concert pentru somn” organizat la Galeria Antenna din New Orleans de artistul Tanner Menard.

Ar mai trebui să adaug, cu legitimă mândrire, dar și cu obligatorie modestie, că muzica mea a fost difuzată la mai mult de 15 posturi de radio FM străine - acestea fiind în mare parte piese din albumul „Pure Land” - în emisiuni precum Galactic Travels, AM-FM Show, Martian Gardens și Genetic Memory (Statele Unite), Atmosphere și Codos Traumreisen (Germania), Articism (Spania), Silent Running (Luxemburg), în cadrul emisiunii Terry Hawke’s Chill Out Sessions (Marea Britanie) și la postul Resonance FM (Londra). Am mai plasat pe Internet 20 de albume ale mele, care pot fi descărcate prin intermediul unor așa-numite netlabel-uri (site-uri care distribuie muzică pe Internet,

gratuit și cu acordul artiștilor, în baza unor licențe Creative Commons).

În anii de cînd compun și comentez muzică electronică am cunoscut multe persoane interesante din cele mai îndepărtate colțuri ale lumii. Un exemplu de-a dreptul exotic este liderul unui grup Megatone din Kenya. *Alter ego*-ul meu kenyan a crescut la poalele muntelui Kilimanjaro și cîntă rap creștin. Foarte mistic, nu-i așa? Șeful Departamentului de Studii Slave de la Universitatea din California (UCLA), profesorul David MacFadyen, a scris pe portalul său Far From Moscow un articol interesant despre activitatea mea muzicală, cu titlul „Cum să aplici filosofia hindusă asupra societății post-sovietice”. O analiză foarte subtilă (evident cu excepția „romanticului socialism timpuriu”, care nouă, celor născuți în URSS, nu ni s-a părut deloc așa).

Am comunicat cu proprietarul netlabel-ului Bypass din China, talentatul artist Zhang Jian Wen, cu ajutorul căruia am lansat albumul „Underwater Luminescence”, inspirat de o carte despre limbajul animalelor, scrisă de tatăl meu. În altă ordine de idei, două piese compuse de mine au fost plasate pe site-ul oficial al jocului de computer Tomb Raider, la secțiunea Muzică inspirată de Tomb Raider. Am avut ascultători pînă și în Venezuela, Filipine, în insulele britanice din Oceanul Indian și în insula Santa Lucia, iar piesa „Cer Albastru Deasupra Arcadiei” din albumul „Pure Land” a fost ascultată chiar și de o persoană originară din mitica provincie Arcadia din Grecia. În sfîrșit, să mai menționez că am colaborat și cu netlabel-ul Silent Flow din

Moldova, al cărui gestionar a creat prin mijloace proprii un joc de computer intitulat Theory Of Chaos.

Din perspectiva atîtor călătorii virtuale, am ajuns la concluzia că muzica și celelalte forme de creativitate devin în asociere cu tehnologiile de ultimă oră o modalitate de a-i aduce pe oameni mai aproape unii de alții, un mijloc de a comunica și de a acumula noi experiențe, care schimbă lumea în mod radical. Marshall McLuhan afirma că epoca Renașterii nu ar fi fost posibilă fără inventarea mașinii de tipar a lui Gutenberg, care a oferit publicului larg accesul la cunoaștere prin intermediul cărților. Acest început de secol 21 se manifestă ca un timp al marilor transformări, în care se disting similarități cu perioada Renașterii. În anii ce vor urma vom vedea dacă abundența de informație va conduce spre un nou pas în evoluția umană, sau dacă lumea va ajunge să cadă din inerție într-un alt Ev Întunecat.

Fiecare reprezentant al „generației Matrix” își va avea un rol în acest proces.

Partea IV

Oameni și idei

Alvin Toffler și Al Treilea Val

Într-o lume în schimbare, se impune cu de la sine putere elaborarea unor noi teorii sociale, adaptate la noua realitate. În acest context, ideile unor gânditori precum Alvin Toffler, Francis Fukuyama, Marshall McLuhan sau Jean Baudrillard au reușit să pătrundă în *mainstream*-ul societăților lor și să devină un bun general.

Pe parcursul ultimelor decenii, la teoriile sociologului american Alvin Toffler s-au raportat frecvent mediile politice și corporative, aserțiunile sale fiind chiar utilizate drept argument în discursurile unor demnitari de prim rang.

S-a născut în 1928, în New York City, și a urmat studiile la Universitatea din New York. Dar în loc să-și susțină examenul de licență, a preferat să se angajeze într-o fabrică din Detroit, pentru a observa din prima sursă natura civilizației moderne. Experiența de muncitor avea să i se întipărească adânc în memorie. Odată a rămas siderat văzând cum o femeie care suferise un accident și-și pierduse degetele de la o mână, părea mai puțin îngrozită de mutilarea ei fizică decât de perspectiva de a rămâne șomeră. Biografia lui Alvin Toffler va rămâne strâns legată de orașul Detroit, care a fost pentru o perioadă îndelungată cel mai important centru industrial din lume și unde aveau să se manifeste premisele unei noi ordini mondiale.

„Motor City” avea să-l inspire, mult mai târziu, în scrierea cărții vieții sale, *Al Treilea Val*, apărute în 1980. Conceput ca un adevărat manifest al civilizației tehnologice a secolului 21, acest volum ar putea fi comparat cu ceea ce a

însemnat „Capitalul” lui Marx pentru socialism. În *Al Treilea val* Toffler împarte istoria în câteva perioade distincte, marcate de trei valuri de schimbare. Primul val, care s-a manifestat cu 10.000 de ani în urmă, a fost cel al revoluției agrare. Al Doilea val, cel al revoluției industriale, s-a declanșat acum trei secole. Din această amplă perspectivă, Alvin Toffler consideră că în ultimii ani lumea asistă la emergența unui al Treilea val de schimbare și a unui nou tip de civilizație, bazate pe principii radical diferite față de cele ale societății industriale.

În era industrială, în toate domeniile, chiar și în cele umaniste, a fost aplicat mecanicismul, întreaga societate fiind organizată după modelul unei mașinării. Sociologul american citează în cartea sa un discurs al lui Troțki în care acesta vedea modelul societății ideale asemenea unui mecanism perfect racordat. Cât de direct se asociază aceste idei cu teoriile mecaniciste lansate de Frederick Winslow Taylor, pe care scriitorul Evghenii Zamiatin l-a plasat în centrul universului aberant din romanul „Mî”! Zamiatin descrie o societate în care cetățenii merg pe stradă în marș și poartă numere de identificare în loc de nume. Ideile lui Taylor au fost apoi asimilate pentru a fi puse în practică de către arhitecții regimului comunist.

Din punctul de vedere al lui Alvin Toffler, capitalismul și socialismul reprezintă de fapt două fațete ale aceluiași sistem, ambele fiind niște creații ale civilizației industriale. El distinge, de asemenea, câteva atribute definitorii ale societății de tip al Doilea val: Standardizarea, Sincronizarea, Concentrarea, Masificarea, Centralizarea și Sistematizarea.

Sistemul educativ din perioada industrială a funcționat ca o „fabrică de oameni”, care, pe lângă predarea materiilor de bază, îi condiționa pe tineri să fie punctuali și disciplinați, pregătindu-i pentru o muncă repetitivă, de la oră la oră, în fabrici sau oficii. Pentru a asigura ordinea, elitele civilizației de tip al Doilea val au orchestrat o omogenizare forțată a societății, orice manifestare de imprevizibil fiind privită ca un factor destabilizator. Astfel viața omului modern a devenit atât de previzibilă, încât un grup de cercetători a fost în stare să alcătuiască o listă cu toate ocupațiile posibile pe care le poate realiza un individ, ca, de exemplu, să schieze în munți sau să viziteze grădina zoologică. O listă extrem de restrictivă, totuși.

Astăzi se observă o mutație evidentă în caracterul și comportamentul reprezentanților tinerei generații, care, spre deosebire de părinții și bunicii lor, suportă cu dificultate munca mecanică, repetitivă. În societatea celui de-al Treilea val, dezvoltarea tehnologiei a condus la un fenomen de demasificare și la reafirmarea individualității. Dacă societatea industrială s-a bazat mai ales pe forța brută, atunci, în era tehnologică, primează cunoașterea.

Tranziția spre societatea de tip al Treilea val și procesul de înlocuire a industriei perimate prin tehnologii performante s-a resimțit acut în același Detroit, provocând situații de criză și șomaj. În prezent, din cauza închiderii multor uzine, acest oraș a ajuns într-o stare de devastare totală, cartiere întregi rămânând acum pustii.

Ampla bibliografie a lui Alvin Toffler cuprinde și o carte intitulată *Consumatorii de cultură*, apărută încă în

timpul administrației Kennedy. În această lucrare Toffler a lansat ideea că opțiunea membrilor societății moderne pentru un anumit tip de creații artistice le consolidează individualitatea, protejându-i contra uniformizării și dezumanizării. Autorul observă, de asemenea, că aristocrațiile financiare nu se manifestă neapărat și ca niște elite culturale, amintind de faptul cum în America secolului XIX actorii teatrelor ambulante erau persecutați de poliție de rând cu haimanalele, sau făcând aluzie la un judecător american care ar fi declarat odată malițios: „Nu știu cine e acest *James J. Shakespeare!*”. Nelipsit de umor, autorul citează dintr-un număr al revistei *Vogue* de la sfârșitul secolului XIX: „Acum, când băile publice sunt accesibile oricui, oare prin ce mai poate fi definit un gentilom?”.

Volumul *Șocul viitorului* (1970) a avut la origine câteva lucrări de cercetare despre impactul dezvoltării accelerate a tehnologiei, comandate lui Alven Toffler de către corporațiile IBM, AT-T și Xerox.

Power Shift: Cunoaștere, capital și violență la frontiera secolului 21 (1990) are ca temă tensiunile din lumea corporativă și politică provocate de ascensiunea noilor elite ale societății de tip al Treilea val și de marginalizarea elitelor celui de-al Doilea val.

Război și antirăzboi (1995) abordează strategiile de evitare a conflictelor armate în viitor, iar, în cazurile când acestea sunt inevitabile, de reducere a pierderilor de vieți omenești. Cartea introduce concepția de război non-letal și descrie strategia aplicată de generalul Schwarzkopf în timpul Operațiunii *Furtună în Deșert*, precum și ideile elaborate în

cercurile militare americane pentru a preveni în viitor dezastre precum cel al războiului din Vietnam, al luptelor în tranșee din timpul primului război mondial, sau al bătăliei de la Gettysburg din timpul războiului civil american, care s-au soldat cu pierderi umane imense.

Cea mai recentă carte a lui Alvin Toffler este *Capitalul revoluționar* (2006) și descrie noile oportunități de dezvoltare economică apărute în societatea de tip al Treilea val.

În fine, ideile lui Alvin Toffler, inclusiv cele din *Al Treilea val*, au avut efecte surprinzătoare și asupra evoluțiilor din cultura sfârșitului de secol. Dar acesta este deja alt subiect...

Francis Fukuyama și „viitorul post-uman”

Politologul Francis Fukuyama este, dacă se poate spune astfel, un model de intelectual modern. Discursul său, întotdeauna lipsit de ostentație și de pedanterii academice, păstrează același ton relaxat chiar și atunci când abordează probleme grave. Atunci când consideră că e necesar, Fukuyama nu ezită să încalce convențiile, propunând idei ce generează controverse în mediile cercetătorilor.

Pe numele său complet Yoshihiro Francis Fukuyama, s-a născut în 1952, în Chicago, într-o familie de etnici japonezi. Tatăl său, cetățean american de a doua generație, Yoshio Fukuyama, și-a luat doctoratul în sociologie la Universitatea din Chicago și a predat în domeniul studiilor religioase. Iar mama sa, Toshiko, s-a născut în Kyoto, în Japonia și este fiica lui Shiro Kawata, întemeietorul Departamentului de Economie al Universității din Kyoto și primul director al Universității din Osaka. În timpul celui de-al doilea război mondial, unii membri ai familiei lui Francis Fukuyama au fost internați în lagăre de concentrare, în baza directivei guvernului Statelor Unite îndreptată împotriva cetățenilor americani de etnie japoneză. O pagină sumbră din istoria Americii, care însă nu avea să devină pentru viitorul analist un impediment în a-și realiza cariera fulminantă.

A absolvit facultatea de arte a Universității Cornell, apoi a urmat cursuri de literatură comparată la Yale. A avut o bursă de șase luni la Paris, unde a studiat sub îndrumarea lui Roland Barthes și Jacques Derrida, dar până la urmă a

renunțat la studiile literare și s-a reorientat spre științele politice. Și-a obținut doctoratul în politologie la Harvard, unde i-a avut ca profesori pe Samuel Huntington și Harvey Mansfield. În 1979 a devenit analist la Corporația RAND, o structură a Departamentului american al Apărării menită să elaboreze strategii globale în domeniul politicii și apărării. Pe parcursul anilor, a fost profesor la diverse universități, actualmente fiind afiliat la Centrul pentru Democrație, Dezvoltare și Promovarea Statului de Drept de pe lângă Universitatea Stanford.

În 1992 i-a apărut cartea care l-a consacrat, *Sfârșitul istoriei și ultimul om*, în care a opinat că modelul statal al democrației liberale constituie o formă de guvernare desăvârșită. Odată cu instaurarea globală a statului democratic, ca un *nec plus ultra* al civilizației, progresul social și-ar atinge astfel finalitatea, viitorul reprezentând doar o reluare a aceluiași modele politice din trecut, fără relevanță în plan istoric. Lucrarea a provocat un adevărat scandal în cercurile științifice, unii specialiști acuzându-l pe Fukuyama că atentează la „logica bunului simț”. În mod paradoxal, ideea unui sfârșit al istoriei contravine principiilor pozitivismului și marxismului. Bineînțeles, este evident că în cazul în care progresul ar continua la infinit, lumea ar rămâne mereu imperfectă. Îmi amintesc cum un reporter de la canalul de televiziune rus NTV, în timp ce reflecta alegerile prezidențiale americane din 2001, s-a referit la ideile lui Francis Fukuyama, calificând această campanie electorală drept un Armagedon politic.

La zece ani după *Sfârșitul istoriei*, Fukuyama a semnalat o altă schimbare de paradigmă, odată cu lansarea cărții sale *Viitorul nostru post-uman. Consecințele revoluției biotehnologice*. Volumul a fost conceput în contextul activității lui Fukuyama în cadrul unei Comisii de Bioetică, constituită imediat după ce președintele american Bill Clinton a promulgat un decret de interzicere a clonării umane. Ulterior administrația Bush avea să revină la acel decret, legalizând clonarea de celule umane în scopuri medicale.

Din perspectiva autorului, aplicarea necontrolată a biotehnologiei și ciberneticii riscă să anuleze însăși natura umană, rațiunea, liberatea de autodeterminare și principiile morale, care constituie fundamentul statului democratic.

Printre altele, Francis Fukuyama se declară un adversar al *transumanismului*, o mișcare inițiată recent în mediile științifice, adepții căreia consideră că modificarea omului prin biotehnologie și cibernetică ar avea rezultate benefice, conducând la o evoluție accelerată, la o dezvoltare substanțială a abilităților fizice și intelectuale, la descoperirea unor noi remedii contra maladiilor, la prelungirea longevității și chiar la cunoașterea secretului nemuririi. Astăzi umanitatea se confruntă cu o dilemă de maximă importanță, având de ales între a accepta tehnologia, cu asumarea riscurilor inerente, sau a adopta un purism umanist.

Ca o expresie a acestui fenomen, unii tineri japonezi bogați își implantează deja în corp dispozitive electronice, o continuare a obsesiei vedetelor hollywoodiene de a-și

schimba înfățișarea prin operații plastice. Astfel biotehnologia le poate oferi unor indivizi șansa de a se debarasa nu numai de culoarea nativă a pielii, ca în cazul lui Michael Jackson, cel care reușise să-și piardă ultimele urme ale originii sale afroamericane, devenind un „american adevărat”, ci chiar să anuleze tot ce ne face să fim oameni.

Conform unor estimări, instalarea unui laborator de clonare ar costa 100.000 de dolari, o sumă accesibilă pentru mulți milionari și nu este exclus că au fost deja realizate încercări clandestine de clonare umană, eventual în scopul colectării de organe pentru transplanturi.

În același timp, realizările științei moderne, pe care Einstein a calificat-o drept „un topor în mâna unui nebun”, pot avea consecințe catastrofale dacă s-ar pomeni în posesia unor regimuri totalitare. Să ne imaginăm un Nero, un Cinghis Han sau un Lenin nemuritor! Anumite state ar ajunge astfel în stare să-și docilizeze cetățenii, sau să le amplifice agresivitatea în scopuri militare, sau chiar să le elimine cu desăvârșire conștiința de sine.

Între timp a devenit posibilă crearea unor medicamente care să modifice ireversibil ADN-ul uman. În timp ce în Statele Unite 10 milioane de copii iau medicamente antidepresive, iar criminalitatea și violența ating cote alarmante, nu este exclusă lansarea unor inițiative de aplicare a medicamentelor genetice în scopuri „nobile”, pentru menținerea sănătății publice. Ar fi o continuare logică a nevinovatelor slogane de genul „Evitați consumul de sare, zahăr și grăsimi”!

În plan politic, Francis Fukuyama s-a declarat inițial un adept al Partidului Republican, apoi însă a criticat dur intervențiile militare americane în Afganistan și Irak. Totuși a observat că, în ultima perioadă a mandatului său, administrația Bush și-a schimbat radical linia politică, America reluându-și consultările cu aliații săi. A criticat de asemenea concepția de „conflict dintre civilizații” a lui Samuel Huntington, fostul său profesor, acuzându-l pe acesta de gândire absolutistă: nu orice copil arab este un potențial terorist, după cum nici orice *redneck* din Kentucky nu e un Shakespeare sau un cetățean model. Apropo de ideile lui Huntington: acesta împarte România în Transilvania catolică, occidentală, și Estul ortodox, pe care-l consideră a fi parte a civilizației orientale. Aceste idei, pe care Samuel Huntington le-a lansat printr-o mișcare neglijentă de condei, riscau să determine destinul unui popor, fiind utilizate de anumiți politicieni drept contraargument la intrarea României în Uniunea Europeană și în NATO.

În volumul *America la răspântie*, lansat în 2006, Francis Fukuyama încearcă să prevadă evoluția Statelor Unite, care urmează să opteze între statutul de „jandarm mondial” și cel de promotor al democrației și libertății. Un model dilematic, dar la fel de precis așezat în ecuație. Precum ne-au obișnuit deja cărțile anterioare ale acestui original gânditor.

Marshall McLuhan: Medium is the Message

Legendarul Marshall McLuhan (1911-1980) a fost unul dintre inițiatorii studiului tehnologiilor mediatice și al impactului lor covârșitor asupra lumii. Previzunile sale extrem de precise l-au transformat într-un adevărat profet al erei informaționale, expresiile memorabile *global village* și *medium is the message* fiind astăzi mai actuale ca oricând. Un maestru al elocinței, McLuhan a devenit el însuși o figură emblematică a spațiului mediativ pe care l-a cercetat, prin excepționalele sale discursuri televizate și prin imprimările conferințelor pe care le-a ținut la universități.

S-a născut în localitatea canadiană Edmonton. În 1934 și-a obținut masteratul în literatură engleză la Universitatea din Manitoba. Apoi și-a propus să urmeze studii postuniversitare în Anglia. A încercat să se înscrie la Oxford, fiind însă respins, după care a reușit să fie admis la Cambridge, unde și-a luat doctoratul în 1936. Studiile la Cambridge aveau să-l influențeze în mod substanțial, curentul *New Criticism* din literatura americană și metodele de dezvoltare a percepției având un rol important în formarea viitorului cercetător.

În această perioadă Marshall McLuhan ia decizia să se convertească la catolicism, sub impresia eseurilor filosofice ale lui G.K. Chesterton. Unii disting în această opțiune o atracție spre modelul lui Teilhard De Chardin, cel care încerca să regăsească armonia dintre spirit și rațiune, sau spre știința de inspirație creștină a lui Leibnitz, eclipsată de știința ateistă promovată de Newton. În acel moment, mama

lui Marshall McLuhan și-a exprimat îngrijorarea că o astfel de decizie i-ar putea provoca dificultăți în cariera lui academică.

Și într-adevăr, traseul lui McLuhan nu a fost lipsit de obstacole, la fel ca și în cazul altor mari reformatori. Mulți profesori universitari au lansat atacuri virulente asupra sa și obișnuiau să le interzică studenților să-i citeze ideile neortodoxe.

În 1951 apare cartea de debut a lui Marshall McLuhan, *Mireasa Mecanică. Folclorul Erei Industriale*, unul dintre primele studii ale așa-numitei „culturi de consum”. Volumul încearcă să descifreze semnificațiile unor slogane publicitare și să elucideze caracteristicile civilizației moderne printr-o serie de schițe pline de umor. *Mireasa Mecanică* i-a adus lui McLuhan reputația de expert în campanii mediatiche, el fiind ulterior abordat în calitate de consultant de multe entități corporative de prestigiu.

Monografia sa *Galaxia Gutenberg: Geneza Omului Tipografic* (1962) este un elogiu adus cărții ca fundament al culturii europene. Din momentul descoperirii mașinii de tipar, când cărțile au devenit accesibile publicului larg, acestea au constituit cel mai important factor educativ și au determinat evoluția intelectuală a societății umane.

După cum constata McLuhan, lectura este o ocupație prin excelență individualistă: citim în izolare, concentrându-ne în fiecare moment asupra unei singure idei. În schimb era electronică este privită de McLuhan ca o revenire la un nou *tribalism*, la o recolectivizare a spațiului privat. Peisajul mediatic actual se manifestă drept unul al simultaneității,

spectatorul fiind bombardat de un amalgam de semnale senzoriale contradictorii. Aceleași emisiuni televizate și radiofonice, aceleași șlagăre muzicale și programe de știri sunt receptate concomitent de milioane de oameni, formând astfel un *sat global*.

Realitățile solipsiste ale indivizilor din era dominată de literatură sunt astfel înlocuite de o singură realitate mediatică globală. Odată cu proliferarea audiovizualului, McLuhan anunța chiar perspectiva neplăcută a întoarcerii la analfabetism. Alvin Toffler specula la rândul său în *Al Treilea Val* că odată cu apariția dispozitivelor electronice cu comandă vocală, oamenii ar putea să se dispenseze de scris și de lectură.

Cunoscutul grafician japonez Masamune Shirow constata din aceeași perspectivă că tehnologiile moderne se transformă într-un fel de magie, fiecare fiind capabil să le utilizeze fără să știe cum funcționează. Marshall McLuhan și-a manifestat îngrijorarea că dacă gândirea umană nu va fi în stare să exprime principiile de funcționare a tehnologiei într-un limbaj rațional, atunci dezastrul va surveni în mod inevitabil.

Cartea *Să Înțelegem Mass-Media: Extensii ale Omului* (1962) a abordat această problemă esențială, lansând sintagma *Medium is the message*, care implică cercetarea mijloacelor mediatice propriu-zise, dincolo de conținutul pe care-l transmit. Conform lui Marshall McLuhan, fiecare tip de mediu informațional influențează individul într-un mod specific, după cum cărțile cultivă alte calități decât televiziunea și radioul. Astfel el ajunge la concluzia că

diversele surse mediatice constituie niște forme de educație alternativă capabile să-l formeze pe om în egală măsură cu școala.

Marshall McLuhan observa rolul important al tehnologiei în dezvoltarea inteligenței. El anticipa încă din anii 60 apariția rețelei Internet și propunea aplicarea computerelor pentru sistematizarea cunoașterii umane, construind astfel un paradis borgesian, o bibliotecă universală unde poate fi accesată orice informație.

Cercetătorul a prefigurat, de asemenea, dilema digitalizării. Apropos de filiația sa catolică, în cadrul unui dialog televizat cu un reprezentant al Bisericii, acesta opina că în momentul când apelează la tehnologiile de comunicație, chiar și în timpul banalelor conversații telefonice, oamenii se dematerializează și se transformă în *îngeri*.

În 1967 îi apare cartea *Medium is the Massage: Un Inventar al Efectelor*, în care Marshall McLuhan a încercat să-și ridiculizeze propria expresie devenită între timp un clișeu, propunând noțiunea de *masaj* mediativ, care vizează efectele creațiilor mediatice asupra spectatorului. De asemenea, el a introdus noțiunile de *mass-media fierbinte* și *rece*, ce vizează gradul în care acestea solicită atenția publicului.

Într-o altă lucrare, *Război și Pace în Satul Global* (1968), McLuhan anunța că era informațională va fi „o perioadă de tranziție asociată unor mari suferințe și unor periplituri identitare tragice”. După părerea sa, oamenii tind să reacționeze violent atunci când le este lezată identitatea.

Această idee este valabilă în cazul grupurilor etnice din Statele Unite și explică într-o anumită măsură incidentele violente ce au loc tot mai frecvent în instituțiile de învățământ americane, unde domină o atmosferă de alienare, ce provoacă crize identitare profunde.

Iar volumul *De la Clișeu la Arhetip* (1970) analizează modul în care diverse fraze și expresii fără relevanță, lansate prin intermediul mass-media, se transformă prin repetiție în concepte de referință. McLuhan face aluzie la Teatrul Absurdului, în special la piesa lui Ionesco *Cântărețul Cheală*, precum și la romanul lui Joyce *Finnegan's Wake* (*Veghea lui Finnegan*). De asemenea, el se referă la conceptul lui Pascal asupra „limbajelor inimii despre care mintea nu știe nimic”, marginalizate în epoca raționalistă a literaturii și susține resuscitarea lor în lumea de azi.

La sfârșitul anilor 60 Marshall McLuhan a fost diagnosticat cu o tumoare cerebrală benignă, căreia a reușit să-i supraviețuiască. Activitatea sa științifică a continuat, dar, evident, cu un randament diminuat. În 1979 însă a suferit un atac cerebral, după care, un an mai târziu, a decedat în somn, la vârsta de 69 de ani.

Cercetările de mare interes ale lui Marshall McLuhan sunt continuate astăzi de numeroșii săi discipoli. Chiar nu demult, în 2011, fiul său Eric McLuhan a lansat la Editura Peter Lang un nou volum intitulat *Teorii ale Comunicației*, care perpetuează ideile ilustrului său tată în secolului XXI.

Jean Baudrillard și *Deșertul realității*

Cunoscutul filosof francez Jean Baudrillard (1929-2007) a analizat în eseurile sale starea de alienare ce caracterizează civilizația modernă și distanțarea ei tot mai pronunțată de realitate. Printr-un spirit de observație pătrunzător, a reușit să distingă o serie de probleme grave ce afectează viața omului modern, pe care mass-media și convențiile culturale l-au capturat, asemenea zeiței indiene Maya, într-un Văl al Iluziei.

Concepțiile lui Baudrillard, ca și filosofia Advaita Vedanta, alegoria Peșterii lui Platon sau ipoteza carteziană a „demonului rău”, fac parte din efortul perpetuu al speciei umane de a transcende aparențele, în căutarea unui adevăr ultim. Precum în cazul eroului Neo din filmul *Matrix*, inspirat de ideile lui Jean Baudrillard, momentul adevărului ar putea să depășească orice imaginație.

Jean Baudrillard s-a născut în localitatea Reims din nord-estul Franței. În timpul studiilor de liceu, a fost inițiat de către profesorul său de filosofie Emmanuel Peillet în disciplina *patafizicii*, un curent filosofic conceptual ce își propunea să stimuleze gândirea nonconformistă.

În 1948, la Paris a fost fondat un Colegiu de Patafizică, structurat după modelul unui ordin religios din Evul Mediu. Avându-l drept magistru pe Baronul Jean Mollet și vehiculând motto-ul *Eadem Mutata Resurgo* (*Revin același, dar metamorfozat*), Colegiul de Patafizică a devenit un spațiu de divertisment intelectual pentru mulți artiști și scriitori francezi, printre care s-au numărat Eugene Ionesco,

Boris Vian și Jean Genet. Ulterior Jean Baudrillard avea să dețină în cadrul acestui „ordin filosofic” rangul de Satrap. Patafizica avea să exercite un rol decisiv în elaborarea ideilor novatoare care l-au consacrat.

După ce a studiat la Sorbona limba și literatura germană, a predat germana în diverse instituții de învățământ și a publicat lucrări de critică literară și traduceri.

Până la urmă a ales să se reorienteze spre sociologie, definitivându-și teza de doctorat *Sistemul Obiectelor*, o analiză tranșantă a societății de consum. În această lucrare, publicată în 1968, Jean Baudrillard argumentează ideea că produsele comerciale nu reprezintă pentru consumatorii lor numai o valoare materială, ci și una simbolică, de „fetiș”. Achiziționarea lor este dictată de o adevărată ideologie a consumului în masă. Uneori valoarea reală a acestor produse este nulă, fiind substituită în totalitate de valența lor simbolică, întreținută prin publicitate. Este cazul fenomenului Coca-Cola, o „apă cu zahăr” transformată în obiect de venerație religioasă, în pofida presupuselor sale efecte nocive.

Viziunile lui Baudrillard asupra consumului în masă se întâlnesc cu cele ale lui Marshall McLuhan și ale lui Alvin Toffler, care considerau că opțiunile consumatorilor pentru un anumit tip de produse le consolidează individualitatea, marcându-le adeziunea la un mod de viață specific.

Contrar apartenenței sale la un mediu cultural eminent de stânga, pe parcursul anilor Jean Baudrillard s-a disociat tot mai mult de ideologia marxistă. Deși aversiunea sa față de societatea de consum și încrederea în

iminența revoltei individului contra acestei condiții ingrate coincide, pe anumite segmente, cu concepțiile anticapitaliste și neomarxiste, Baudrillard nu a considerat că așa-numita clasă muncitoare va exercita un rol important în progresul societății.

Pe parcursul unei cariere științifice deosebit de prolifică, gânditorul francez a publicat câteva zeci de volume de eseuri, precum *Societatea de Consum: Mituri și Structuri* (1970), *Oglinda Producției* (1973), *Schimbul de Simboluri și Moartea* (1976), *Extazul Comunicării* (1987), *Iluzia Sfârșitului* (1992), *Crima Perfectă* (1995), *Iluzia Vitală* (2000). A abordat o serie de subiecte de actualitate, precum războiul din Irak. În volumul *Războiul din Golf nu a avut loc* (1991), a opinat că versiunea televizată a Operațiunii *Furtună în deșert*, în care realitatea dură a războiului a fost mascată de cenzură, n-a fost decât o înscenare mediatică de proporții. La scurt timp după tragedia de la 11 septembrie 2001, a publicat cartea *Spiritul Terorismului sau Recviem pentru Turnurile Gemene*.

Simulări și Simulacre, editată în 1981, rămâne însă cea mai importantă lucrare a lui Jean Baudrillard, unde autorul dezvoltă ipoteza în conformitate cu care societatea modernă a devenit prizoniera unei lumi iluzorii. Aceleași clișee culturale, induse prin intermediul mass-media și sistemului de educație, întrețin o aparență a normalității, în timp ce lumea reală a depășit-o demult, normalitatea încetând să mai existe.

Civilizația umană s-a înstrăinat continuu de realitate încă din perioada Renașterii, atunci când simbolurile au

substituit obiectele reale pe care urmau să le reprezinte. Enigmatică tranziție de la magie la știință, construcția societății moderne și apariția ideologiilor, prefigurate în Renaștere, au constituit și temele monografiei lui Ioan Petru Culianu *Eros și Magie*, care a situat originile manipulării mediatice în tehnicile oculte de iluzionare.

Momentul separării de realitate și natură poate fi identificat chiar în preistorie, atunci când omul a început să-și transpună percepția lumii în simboluri și limbaje și să-și mecanizeze viața. Această stare de fapt îmi amintește de o replică memorabilă a personajului Tyler Durden din *Fight Club*: „Lucrurile pe care le posezi ajung să te posedele pe tine.”

În același sens, Jean Baudrillard se referă la o povestire borgesiană, în care Imperiul Roman creează o hartă atât de detaliată, încât aceasta ajunge să înlocuiască lumea reală. Astăzi din acea „hartă” au rămas doar niște ferfenițe fără nici o referință la realitate. De fapt, realitatea obiectivă și-a sistat existența, în locul ei desfășurându-se acum un îngrozitor *Deșert al Realității*, idee ce conduce la viziunea buddhistă conform căreia esența lumii este neantul.

Civilizația a eșuat în propria sa pastișă. Concepțiile lui Baudrillard asupra unui *Sfârșit al Istoriei* se întâlnesc cu cele ale lui Francis Fukuyama, dar spre deosebire de cel din urmă, Baudrillard nu vedea un final utopic al istoriei, ci sucombarea evoluției într-o *non-existență* atemporală și aspațială.

În cadrul unei conferințe susținute în 1999 la Biblioteca Universității din California, Baudrillard a afirmat că

tehnologiile de comunicație au realizat un adevărat *Masacru al Realității*: astăzi orice individ poate să-și întrerupă prezența fizică, perpetuându-și existența mediatică fără ca această dispariție să fie sesizată. Publicul modern percepe lumea înfățișată în programele de știri cu pasivitate și detașare, ca pe un spectacol, ca pe o vedere din fereastra unui tren în mișcare, sau ca pe un număr de circ dintr-un parc de distracții.

Scenariile apocaliptice legate de disoluția lumii într-o *irealitate*, prefigurate de Jean Baudrillard în *Simulări și Simulacre*, i-au inspirat pe producătorii Andy și Larry Wachowski la realizarea filmului *Matrix*. Volumul a făcut parte și din lista de lecturi obligatorii ale actorului Keanu Reeves, protagonistul acestei pelicule. Frații Wachowski au preluat în *Matrix* chiar fraze din cartea lui Baudrillard, ca în cazul replicii personajului Morpheus *Welcome to the desert of the real*, rostite atunci când acesta îi dezvăluie eroului Neo ruinele înspăimântătoare ale civilizației, captive într-un Oblivion virtual, în care timpul s-a oprit pentru totdeauna în anul 1999.

Seria *Matrix* nu este unicul caz când o superproducție hollywoodiană integrează idei filosofice. În saga *Războiul Stelelor*, regizorul George Lucas s-a inspirat din concepțiile antropologului Joseph Campbell, iar pelicula *Avatar* a fost inspirată de Teoria Gaia a ecologului James Lovelock. Succesul imens al acestor filme, ca și al ideilor ce le-au stat la bază, demonstrează interesul constant al publicului pentru speculații intelectuale și dorința lui de a accede la adevăr.

Andy Warhol: 15 minute de celebritate

Faimosul artist plastic Andy Warhol (1928-1987) a fost o figură emblematică a spațiului cultural american. El a transpus o serie de atribute definatorii ale erei industriale în creații artistice cu caracter conceptual. Spre deosebire de personalități precum Marshall McLuhan și Alvin Toffler, care vedeau în producția și consumul în masă un fenomen anost și dezumanizant, Warhol a ajuns să celebreze viața în această „Minunată lume nouă”, privind-o ca pe o imensă înscenare grotescă în care fiecare persoană fără excepție devine o vedetă.

Andy Warhol (variantă americanizată a numelui Warhola) s-a născut în Pittsburg, statul Pennsylvania, într-o familie de imigranți slovaci. A fost un copil bolnăvicios, iar faptul că a petrecut perioade îndelungate în singurătate, având prilejul să se gândească la condiția sa, avea să contribuie la formarea lui ca artist, la fel ca în multe alte cazuri similare.

Demonstrând un talent precoce, a absolvit Școala de Arte Plastice de pe lângă Institutul de Tehnologie Carnegie din Pennsylvania, optând pentru specialitatea de design comercial. Apoi s-a mutat în New York, devenind în foarte scurt timp unul dintre cei mai apreciați creatori de materiale publicitare și un cunoscut ilustrator de reviste. Motiv pentru care a fost solicitat de către casa de discuri RCA să realizeze numeroase coperte pentru albume muzicale, acesta fiind pe atunci un domeniu emergent.

În anii 50 a început să-și prezinte lucrările grafice la diverse săli de expoziții din New York, intenționând să ia cu asalt lumea picturii tradiționale și să-și consolideze statutul de artist plastic „serios”. Aceste curioase manifestări expoziționale au bulversat critica de specialitate, care nu găsea în ele decât niște obiecte banale, aparent lipsite de orice valențe estetice: 50 de etichete identice de pe cutiile cu supă de roșii Campbell’s (mâncarea preferată a lui Andy Warhol), ambalaje ale săpunului Brillo confecționate artizanal sau reproduceri de bancnote. Warhol a făcut un inventar exhaustiv al artefactelor prezente în viața americanilor, din care nu lipseau scaune electrice, poze cu câini de poliție hărnuind militanți pentru drepturile civile și drapelul Statelor Unite, culminând cu proverbiale sticlă de Coca-Cola.

Despre aceasta din urmă se zice că Warhol ar fi afirmat: *„Minunat în această țară este că America a pus începutul unei tradiții prin care cei mai bogați consumatori cumpără de fapt aceleași produse ca și cei mai săraci. ...O sticlă de Coca-Cola rămâne o sticlă de Coca-Cola, indiferent de cât de mulți bani ai da pe ea.”*

De la apariția primelor modele de automobile Ford, disponibile pentru oricare client în aceeași culoare neagră, efectele producției pe bandă rulantă au pătruns în intimitatea fiecărui individ. Andy Warhol nu a făcut decât să exprime această realitate în creațiile sale ce țin de curentul *pop art*, care aveau să contureze aspectul hipermodern al imaginarului mediatic, vizibil în fenomene de mare

rezonanță precum canalul MTV sau superproducțiile hollywoodiene de vară ale regizorului Steven Spielberg.

Inițial, establishment-ul cultural new-yorkez a întâmpinat cu rezerve creația lui Warhol, acuzându-l că ar fi „capitulat în fața comercialului”. Această situație amintește cumva de faimosul proces intentat la începutul secolului XX, în care Academia Americană l-a înfruntat pe Constantin Brâncuși în chestiunea dacă este sau nu sculptura acestuia „Pasăre în Zbor” o operă de artă, proces care se consideră că ar fi legitimat pentru prima dată arta de avangardă.

Este ciudat că o națiune atât de tânără precum America a jucat atunci rolul de avocat al valorilor clasice. Câteva decenii mai târziu, atunci când pictura americană adoptase deja principiile avangardei, abstracționismului și expresionismului, reprezentate de pictori precum Jackson Pollock, un alt artist originar din Europa de Est, Andy Warhol, avea să inițieze, la rândul său, o schimbare de paradigmă, deschizând o direcție neașteptată pentru arta americană.

Printre temele predilecte abordate în creația lui Warhol este și cea a starurilor muzicale și de cinema. Portretele unor nume notorii precum Marilyn Monroe, Elvis Presley sau Liz Taylor au ajuns astăzi să fie vândute la licitații, valorând milioane de dolari. În timpul aparițiilor publice, Warhol însuși adopta adesea comportamentul unei vedete, răspunzând cu dezinvoltură la întrebările jurnaliștilor. De fapt, nu obișnuia să-și explice lucrările, lăsându-le să vorbească de la sine.

Cultul vedetismului promovat de Andy Warhol se regăsește într-o butadă memorabilă lansată de acesta: „*În viitor fiecare își va avea cele 15 minute de celebritate.*” Expresia respectivă vizează un fenomen ce ia o amploare tot mai mare în societatea modernă, cel al demolării ierarhiilor. În contextul multitudinii de canale de promovare oferite de mass-media, al blogurilor și rețelelor sociale, oricine are posibilitatea să devină pentru o perioadă limitată un „star”.

Andy Warhol a fost un artist polivalent. În studioul său The Factory, devenit loc de întâlnire al boemei americane, obișnuia să organizeze serate de teatru și film experimental, în timpul cărora actori în vogă precum Dennis Hopper își rosteau replicile pe fundalul unor proiecții cinematografice. A colaborat și cu o serie de muzicieni, printre care și cu compozitorul minimalist LaMonte Young. Creația celui din urmă avea să-l inspire la realizarea unor filme conceptuale nonevolutive. A întreținut o relație de prietenie cu formația punk rock Velvet Underground, a cărei piesă „All Tomorrow’s Parties” („Toate celebrările zilei de mâine”) a devenit un adevărat imn al perioadei respective. Piesa a surprins spiritul milenarist ce plutea atunci în aer și a proiectat o viziune optimistă asupra viitorului.

Însă viața lui Andy Warhol a fost marcată de un incident grav ce a avut loc pe data de 3 iunie 1968, cu câteva zile înainte de asasinarea lui Robert Kennedy. O colaboratoare dezechilibrată pe nume Valerie Solanas a întreprins o tentativă de omor asupra artistului american, împușcându-l de câteva ori în piept. Solanas și-ar fi motivat gestul prin „dorința de a ajunge faimoasă ca persoana care l-a împușcat

pe Andy Warhol.” El a supraviețuit ca prin miracol acestui atentat, care însă l-a lăsat cu traume fizice și psihice, influențându-i în mare măsură creația ulterioară. Warhol avea să mărturisească chiar că, în acea clipă de panică, violența din filmele cu cowboys i s-a părut mai reală decât suferința fizică adevărată.

După o activitate artistică prolifică, Andy Warhol a plecat din viață în 1987, în urma unor complicații survenite după o intervenție chirurgicală nereușită. Prin testamentul lăsat de el, în New York a fost înființată o Fundație Warhol, ce are ca misiune dezvoltarea continuă a artelor vizuale și încurajarea noilor generații de creatori.

Partea V

Fervori milenariste

Momentul Y2K și muzica industrială

Imediat după celebrarea mileniului în întreaga lume s-a resimțit o scădere de presiune de proporții. Atmosfera generală de optimism și speranță era întreținută de perspectiva unui viitor al prosperității și concordiei. Însă evenimentele care au urmat au demonstrat că acest optimism nu poate exista fără o anumită forță capabilă să îl mențină.

Este evident faptul că în perioada care a culminat cu momentul 2000 s-a întâmplat ceva de o importanță deosebită, deja prin concentrarea energiilor atîtor oameni asupra unui singur orizont de așteptare. Întreaga umanitate și-a celebrat existența și forța vitală. Complexitatea și amploarea fără precedent în istorie a proceselor care se produc în aceste timpuri nu pot fi încadrate, probabil, în nici o definiție. Unii au descris Y2K (year 2000) ca momentul în care spunem adio trecutului pentru a întâmpina viitorul. Francis Fukuyama a încercat să explice aceste procese prin teoria sa a sfîrșitului istoriei, conform căreia în prezent toate principiile sociale posibile au fost deja atinse și viitorul se anunță doar ca o rearanjare a acestor principii. Terence McKenna a anunțat iminența unui „punct omega de translație”, a unui moment istoric decisiv pornind de la care, în dependență de opțiunile și acțiunile oamenilor, lumea se va îndrepta spre o formă de existență armonioasă – un echilibru final, sau spre autodistrugere, menționînd că aceste procese nu se vor înscrie în nici o schemă tradițională, un escaton, un Ragnarok, „bătălia decisivă pentru destinul lumii” (motto-ul filmului „Starship Troopers” al lui Paul

Verhoeven) în care toți oamenii sînt implicați. William Gibson a admis în romanul său „All Tomorrow's Parties” (1999) existența în timp a unor puncte nodale în care converg toate traiectoriile cauzale și care precedă schimbări sistemice, descriindu-le poetic ca „momentele din istorie cînd viitorurile se nasc”.

Numeroase creații culturale din anii '90 au integrat scenarii apocaliptice. Semnificația lor nu presupune o interpretare directă, ci constatarea faptului că „ceva se sfîrșește”. Cultura contemporană tinde să însumeze toate culturile anterioare. Sîntem martorii unei tranziții dintre două perioade distincte, martorii unei schimbări. Aceasta nu trebuie să însemne că timpul va înceta să mai existe, ci faptul că asistăm la o transformare, la o metamorfoză. În acest context, enunțul final din filmul „Matrix” lansat în vara 1999 a avut un impact deosebit asupra publicului larg și a lăsat o amprentă în memoria colectivă. Ca exemplu, manifestații antidictatură din Belarus purtau tricouri „Matrix”. În finalul din „Matrix”, actorul Keanu Reeves a avut privilegiul să adreseze un ultimatum întregului sistem social modern: „Nu cunosc viitorul. Nu sînt aici pentru a-ți spune cum se va termina, ci cum se va începe.” Personajul Neo descrie „...o lume fără tine, o lume fără reguli și fără control în care orice este posibil”. Din această perspectivă perioada care a gravitat în jurul anului 2000 poate fi definită prin depășirea reminiscentelor modernității și instalarea postmodernității ca formă dominantă.

Asistăm la tranziția de la un sistem al controlului absolut, bazat pe legi rigide, care desconsideră

imprevizibilul și nedeterminarea, spre o lume care a trecut dincolo, care a supraviețuit acestei tentative de instaurare a controlului total. Unicitatea modernității în istorie constă probabil în apogeul totalitarismelor, iar eșecul acestora ar demonstra eșecul oricăror sisteme totalitare posibile. Sistemul social modern a permis declanșarea a două deflagrații mondiale și apariția celor mai perfide dictaturi. Societatea modernă a fost atât de coruptă, pentru că modernitatea a fost creată de oameni corupți, în perioada proliferării imperialismului, rasismului, sclaviei și a oprimirii individualităților. Realizările celor mai luminate minți au fost deturnate spre construcția unei lumi care să ofere posibilități infinite exclusive unor elite și protejaților lor. Paradigma modernistă a exclus culturile extraoccidentale, a redus la tăcere vocile opozante din interior și a receptat selectiv tradiția și trecutul european. Raționalismul exacerbat, specific modernității, s-a bazat în realitate pe constatări pur empirice - dreptul exclusiv la prezență în istorie a unor popoare și oameni nu poate fi justificat de un sens rațional. Au fost cultivate obediența și conformismul și descurajate individualismul și autodeterminarea, clădindu-se „o lume în care nimeni nu poate să-și caute de treabă” (William Burroughs). Or binele, democrația este libertatea de autodeterminare, iar răul, dictatura este limitarea acestei libertăți. Astfel modernitatea a început să promoveze calitățile omenești inferioare: lașitatea, ipocrizia. În cazuri extreme s-a ajuns la detestarea onestității ca slăbiciune și la tentativele unor regimuri de a elimina onestitatea din natura umană.

Însă lumea a depășit această condiție. Mulți oameni au dezaprobat limitările și rigiditatea modernității și și-au manifestat dorința de schimbare. Celebrarea mileniului a lăsat să se întrevadă un *altceva*, demonstrând că lumea poate fi altfel. Democrațiile veritabile din anumite țări europene sînt o expresie a acestei tendințe.

Realitatea anului 2006 nu inspiră la un optimism exagerat, dar în acest caz nu poate fi vorba de o întoarcere în trecut, ci mai degrabă de un test de rezistență pentru starea de spirit a anului 2000. Avem nevoie de o încercare, de o experiență vie prin care să demonstrăm că sîntem cei care dorim să fim. Afirmarea spiritului uman prin principiul negării negației ar putea da un posibil sens al vieții. Unii consideră că, în lipsa unui conflict ca stimulent, civilizația și cultura se vor atrofia. Iar regizorul Paul Verhoeven e și mai tranșant cînd declară că

„...natura umană e rea prin definiție. Pune-l pe om într-un cinematograful și arată-i două ore de floricele și bucurie și omul se va plictisi peste măsură.” Evident, existența noastră nu poate fi redusă doar la conflict.

Noua trilogie „Star Wars” ilustrează fidel actuala perioadă. În intervalul dintre Episodul 1 lansat în 1999 și Episodul 3 din 2005 filmul descrie transformarea Republicii Galactice în Imperiu și convertirea personajului Anakin Skywalker la Partea Întunecată a Forței. Episodul 1 abundă în culori vii și grafică de computer luxuriantă, un design

specific erei digitale care a coincis cu euforia din 1999, iar Episodul 3 se diferențiază prin nuanțe sumbre și forme rigide care evocă episoadele 4, 5 și 6 lansate între 1977 și 1983, ceea ce se consideră a fi stilul industrial.

Recenta evoluție a muzicii constituie o altă expresie a prezentului. După celebrarea mileniului, „cea mai mare petrecere din istorie”, s-a înregistrat o ascensiune a muzicii *chill out*, a început să domine muzica *soft*, „optimistă”. În anumite cazuri s-a ajuns la un „optimism” excesiv, la o distanțare de cauza propriu-zisă a acestui optimism și chiar la încercări de revalorificare a ideologiei muzicii pop din anii '80. Însă în prezent asistăm la o tendință contrară exprimată prin proliferarea muzicii extreme, în special a muzicii cu tentă industrial.

Genul muzical *industrial*, al cărui echivalent vizual ar fi ambianța filmelor „Terminator” și „Alien”, a apărut în anii '70 prin efortul unor grupuri ca Throbbing Gristle și Einsturzende Neubauten (în traducere „Demolînd Clădiri Noi”), fiind o continuare a curentului punk. Contrar ineptiilor axiologice și ideologiei „fără oase” a muzicii pop, mesajul muzicii industrial este: „fii puternic”. Varianta extremă a muzicii industrial, genul *noise* este considerat actualmente o componentă a artei experimentale, integrat deseori în instalații și proiecte conceptuale, însă această accepție a muzicii noise ca artă se distanțează de mesajul său inițial. Genul noise a fost conceput ca o muzică a protestului extrem ce nu poate fi compromisă. Curentul noise a fost dezvoltat în anii '80 de muzicieni și grupuri ca Merzbow sau Nurse With Wound. În discografia Nurse With Wound

aflăm un semnificativ album de debut inspirat din creația lui Salvador Dali, iar un altul este un omagiu adus filmului „Eraserhead” al lui David Lynch. La sfârșitul anilor '90, în curentul noise au început să se resimtă influențe din muzica electronică a anilor '50-'60 și să fie valorificate principiile inițiate de compozitori ca Iannis Xenakis și Karlheinz Stockhausen.

Un alt curent muzical în vogă, complementar muzicii *industrial*, este genul *dark ambient*, al cărui obiectiv este crearea unor atmosfere introspective. E de menționat scena dark ambient din Norvegia, care a oferit lumii o serie de muzicieni deosebiți. Aprecierea internațională a acestei scene se datorează în mare parte succesului din anii '90 al lui Geir Jansen alias Biosphere.

Muzica promovată de studioul Ant-Zen din Germania este un bun exemplu al noului val industrial. Sound-ul Ant-Zen se definește prin efecte electronice avansate și atmosfere de genul coloanei sonore a filmului „Blade Runner”. Din numeroasele lansări Ant-Zen menționăm muzica pentru un spectacol de teatru după piesa „Oedip Tiranul” de Holderlin, un album al lui Squarmeter, autorul coloanei sonore a jocului de computer „Doom 3” (din seria care a format așa-numita „generație Doom”), coloana sonoră a filmului „The Andronchroon Incident”, realizată de Black Lung și Xingu Hill, și albume ale unor notorietăți ca Merzbow și Aube. Proprietarul studioului, DJ Salt, afirmă că în prezent se produce o interacțiune a scenelor techno și industrial-noise.

Curentul industrial din muzica rock reprezentat de grupuri ca Ministry și Nine Inch Nails continuă să exprime starea de spirit a tineretului american. De asemenea, merită atenția scena rock experimentală britanică, ceea ce se numește post-rock, condusă de grupul Radiohead al cărui memorabil album „Kid A” din 2000 a oferit o imagine teribilă a lumii contemporane.

În același sens, noul val dark este ilustrat în cinematografie prin proliferarea în prezent a filmelor de groază cu zombi. Această tendință a culminat cu revenirea în scenă a regizorului George Romero, fondatorul genului care a lansat începând cu anii '60 seria „Night Of The Living Dead”. După o lungă pauză de creație din anii '90, când toate proiectele sale au fost refuzate de studiouri, George Romero și-a lansat recent producția „Land Of The Dead” și un remake la pelicula „Dawn Of The Dead”. Mesajul acestui gen de filme atinge o intensitate extremă, fiind capabil să depășească inerția publicului ordinar. El este centrat pe supraviețuirea calităților umane de bază într-o lume a degradării morale în care principiile morale sînt descurajate. Un alt exemplu reprezentativ pentru acest gen este filmul „28 Days After” în regia lui Danny Boyle, cunoscut ca autor al filmului „Trainspotting”. Superproducțiile cinematografice „Resident Evil” și „Silent Hill” se bucură de un succes deosebit în întreaga lume. Ambele sînt ecranizări după jocuri de computer. Ca dovadă a popularității acestui gen, seria de jocuri „Resident Evil” care a împlinit 15 ani de la lansare s-a vîndut în acest interval în 30 de milioane de exemplare. Aceste expresii mediatice

reprezintă fidel starea de spirit a lumii de azi.

Se pare că viitorul nu ne va oferi ocazia să ne relaxăm.

Cunoașterea este putere. Nu există nici cea mai mică frîntură de cunoaștere care să nu ne acorde puterea pentru a ne schimba și de a schimba lumea astfel cum ne-o dorim. Toate ideile, regulile, legile, aceste suporturi externe pe care ne bazăm pentru a institui un control artificial asupra lumii pot fi utile, totuși ele au doar un efect temporar. Pentru că întreaga cunoaștere pe care o posedăm în mod normal este relativă, lumea e în mișcare, pentru orice idee putem contrapune o altă idee și, mai devreme sau mai târziu, orice idee devine depășită. La fel de depășiți devin cei care abuzează de idei, reguli și legi spre a încerca să-i controleze pe alți oameni, acestea îi fac doar să se autolimiteze, să devină previzibili și, în final, vulnerabili la schimbările istoriei. O forță infinit mai puternică o constituie însăși originea cunoașterii, inteligența, capacitatea de a fi conștienți de sine și de situația de moment, de a alege decizii și de a acționa reieșind din această percepție, aceasta e capacitatea de a soluționa probleme, de a găsi o soluție la orice impas. Este o facultate umană inseparabilă de libertatea de autodeterminare și poate fi dezvoltată la infinit, pînă la găsirea soluției ultime la problema ultimă. Conflictul dintre apariția problemelor și capacitatea de a le soluționa, la fel ca și conflictul dintre forțele de autolimitare și forțele de depășire a limitelor a marcat întreaga istorie a umanității. Iar secolul al XX-lea a exprimat apogeul acestui conflict.

În secolul trecut, o anumită grupare de oameni a încercat prin intermediul unor idei și ideologii să instaureze controlul total, să oprească istoria, să controleze totul și pe toți. Eșecul acestei tentative a demonstrat imposibilitatea existenței unui control total. Or, resursele de manipulare sînt limitate și deja s-au epuizat, iar reprezentanții acestei grupări de oameni, fiind siguri de falsa lor „invincibilitate” s-au atrofiat, în imposibilitatea lor de a inventa ceva nou, și au devenit previzibili. Atît de previzibili, încît dacă ar fi să găsim un principiu prin care să-l contracărăm pe un singur reprezentant al acestei categorii de oameni, i-am putea combate pe ei toți. Un exemplu: punctul slab al acestei grupări este lipsa forței individuale, ei s-au bazat întotdeauna pe legăturile reciproce, exclusiv pe superioritatea cantitativă, și nu pe cea calitativă, dar dacă e să separăm aceste relații capilare, pentru a vedea ce prezintă fiecare dintre ei luat în parte, dacă ar fi să-i aducem în „câmp deschis”, ei vor deveni vulnerabili. Un alt exemplu: această categorie de oameni s-a bazat pe o anumită „calmare” a adversarilor lor, în intenția de a evita riposta maximă, întrucît în condiții de zero toleranță, primii nu vor putea rezista.

Cine sînt comuniștii? Acei degenerați moral care au ales benevol să ducă o viață prosperă din contul non-prosperității altora, cei cărora nu le mai pasă de ceilalți. Fără de această categorie de oameni, nici un fascism, comunism sau oricare altă formă de regim dictatorial nu ar putea exista. Prin alegerea pe care au făcut-o, acești oameni au decăzut atît de jos, încît au început să deteste orice urmă de omenie. Existența însăși a unor atribute de umanitate în ei sau în alți

oameni prezintă eșecul ambițiilor lor arogante, al modului lor de viață și al falsei lor „prosperități”. Problema pe care ne-o punem este ce va prevala: umanitatea sau acești „zombi” fără inimă și fără minte?

În orice conflict, cheia este dezvoltarea. Va învinge partea care se dezvoltă cel mai mult în timpul cel mai rapid, adaptându-se la situație. Există un ritm de dezvoltare care permite părții ce îl posedă chiar și când ar primi cele mai devastatoare lovituri să-și recupereze și depășească pierderile, atingându-și finalitatea victorioasă. Unii explică procesele care se produc în prezent în lume prin creșterea populației globale. Explozia demografică exprimă forța de dezvoltare a umanității. Cu o populație de 6 miliarde de oameni orice idee de control este o iluzie. Orice încercare de limitare pe plan local va fi strivită de o presiune enormă din exterior. În aceste condiții se pune sub semnul întrebării însăși capacitatea unor oameni de a-i controla pe alții. Libertatea de autodeterminare și de alegere persistă indiferent de forțele de convingere implicate. Orice mijloace și forțe ar folosi alții pentru a ne impune voința lor, noi sîntem cei care decidem ce e bine pentru noi. Oricînd există o alternativă. Oricînd există o posibilitate. Și deznodămîntul acestui conflict dintre dictatură și democrație a fost hotărît de la bun început.

Globalizarea sau lupta cu birocrăția globală

În prezent sistemul electoral global se dovedește a fi total ineficient și dacă în anumite țări occidentale se mai menține iluzia unei democrații adevărate, a unui control real al populației asupra propriei conduceri, atunci în majoritatea zonelor lumii, cum ar fi în țările din Africa, sau chiar aici, în Moldova, este clar că anumite grupări birocratice dețin controlul total, instituind regimuri monarhice în care membrii acestor grupări sînt posesorii exclusivi ai tuturor beneficiilor și bunurilor materiale, iar majoritatea populațiilor sînt efectiv opresate în toate modurile posibile, aflîndu-se aproape în situația de sclavi ce nu mai au nici o putere efectivă de control asupra statelor și, în consecință, nici o putere de a-și controla soarta. Cei care dețin majoritatea capitalului financiar și care și-au stabilit deja poziția la conducere își pot perpetua la nesfîrșit succesele în campaniile electorale, fără nici o reținere în a apela la toate metodele de fraudă. Iar atunci cînd, printr-un „miracol”, sistemul eșuează, bazîndu-se pe puterea militară, oricînd se poate apela la scenariul Chile. Aceste spectacole numite „alegeri” se produc la intervale de timp destul de rare pentru a acorda suficient spațiu pentru manevră și regroupare, nemaivorbind de faptul că infrastructura administrativă nu se află cîtuși de puțin sub influența sistemului electoral, rămînd practic neschimbată. Alegerile prezidențiale din Statele Unite din anul 2000 au fost un exemplu, cînd Partidul Republican nu s-a reținut să producă fraude electorale demonstrate clar și totuși a cîștigat alegerile,

bazându-se pe o hotărîre a Curții Supreme de Justiție controlate de republicani. Alegerile din Australia, din aceeași perioadă, s-au desfășurat după un scenariu asemănător.

Așadar, conducerea globală este deținută în special de o grupare de birocrați care „s-au blocat” la putere și lumea corporativă, în asociere cu autoritățile politice și militare, are libertatea totală de a crea fraude financiare sau de oricare alt gen. Această categorie de birocrați se află la originea colonialismului și la începuturile erei industriale, când aceștia au intenționat să-și creeze o societate care să le ofere oportunități infinite exclusive, pentru ei și pentru „progeniturile” lor. Această categorie de oameni a stat în egală măsură la originea capitalismului și a socialismului, și toate concepțiile politice cu răspîndire largă din perioada modernă au reprezentat în realitate diverse fațete ale aceluiași sistem. Acești birocrați au dorit să controleze totul și pe toți. Sistemul educativ și mass-media cultivă și promovează încă din primii ani de viață a fiecărui om obediența, standardizarea și anihilarea individualității, pentru că masele uniforme și impersonale sînt mai ușor de controlat. Iar cînd dezvoltarea populației devine deranjantă, oamenii ajung să fie carne de tun pentru diverse războaie, fiind trimiși într-un Vietnam, un Afganistan sau o Cecenie.

Dar în prezent, acest „sistem” nu se dovedește a fi deloc „perfect”. Creatorii industrialismului au mizat pe resurse neregenerabile și în cantități limitate, și n-au prevăzut că aceste resurse se vor termina. Astfel, marile companii petroliere se află în criză și nici nu doresc să se reprofileze

pe resurse alternative, pentru că, fiind bazate exclusiv pe petrol, s-ar afla în pierdere, pierzându-și monopolul. De asemenea, arhitecții societății industriale nu s-au gândit la consecințele poluării. Încălzirea globală a climei este reală și a condus deja la numeroase cataclisme, incendii și inundații, iar dacă peste câțiva ani calota polară se va topi, aceasta ar avea consecințe catastrofale. Astfel o schimbare este vitală pentru viitorul lumii.

Ideologia industrialistă și modernistă a suferit și ea un eșec. Contracultura anilor 60 a exprimat dezaprobarea oamenilor față de standardizare și masificare, pronunțându-se pentru individualism și pentru promovarea drepturilor civile. Falsitățile și iluzia menținute de adepții modernismului au încetat să mai funcționeze. Tot mai mulți oameni au început să înțeleagă în ce constă „sistemul”.

În prezent birocrății globale se află în pierdere. Tot mai mulți oameni ies de sub control, majoritatea tinerilor nu vor să accepte birocrăția, și acești inși corupți au nevoia acută de a crea o nouă generație de birocrăți pentru a-și perpetua regimul și specia.

Astfel, acești birocrăți au organizat o serie de întruniri și conferințe la nivel înalt la care s-au discutat măsurile ce ar trebui luate pentru ca actualul „sistem” să-și perpetueze autoritatea. Iată în ce constă planul „globalizării”. S-a pornit de la ideea că originea tuturor conflictelor din lume sînt diferențele religioase și sociale dintre oameni și s-a decis să se ia măsuri în privința anulării acestor diferențe, standardizarea finală. Dar mulți oameni au înțeles ce ar însemna o asemenea direcție de dezvoltare. Aceasta a fost

cauza manifestațiilor reprimite cu violență. Este clar că menținerea actualului regim ar fi catastrofală pentru destinul lumii.

Nevoia de alteritate

Orice sistem închis simte necesitatea să integreze în principiul său de funcționare influența factorilor externi. Într-un univers infinit, *alteritatea* rămîne o constantă care sfidează orice ambiții absolutiste, fiind percepută ca o amenințare de toate dictaturile și imperiile, demonstrînd că ele nu sînt suficiente lor înseși. Alteritatea ca factor imprevizibil de schimbare este receptată cu ostilitate de birocrățiile politice, științifice, religioase sau artistice, pentru că le pune la îndoială legitimitatea. Spiritul uman află însă în expansiunea spre un *exterior* inepuizabil un refugiu și o garanție a libertății, definindu-se chiar prin raportarea la opusul său.

Astăzi, cînd culturile lumii interacționează tot mai intens, condiția diversității devine un lucru de la sine înțeles. Jean Baudrillard a evidențiat într-una din lucrările sale faptul că misterioasa civilizație japoneză, atît de criptică și de străină, este deosebit de importantă pentru occidentali anume datorită *exotismului* ei, pentru că reprezintă altceva.

Însă raporturile istorice ale Occidentului cu *alteritățile* sale au fost de multe ori dezastruoase. Probabil cel mai elocvent exemplu îl reprezintă momentul descoperirii și cuceririi continentului american. Din mărturiile primilor conquistadori sosiți în capitala Imperiului Aztec știm că orașul Tenochtitlan depășea prin lux și grandoare pînă și Veneția. Privirilor lor uluite li s-a deschis panorama unor piețe uriașe, a unor edificii somptuoase și unor canale acvatiche pe care localnicii se plimbau cu bărcile.

Comportamentul europenilor în această Lume Nouă paradiziacă a fost unul lamentabil. Din Tenochtitlan nu a rămas nici piatră pe piatră, iar poporul aztec a fost transformat în sclavi și cerșetori. În schimb amerindienii i-au descris pe europeni drept „hoți de găini” și „maimuțe averse de aur”, întrebându-se cum mai pot fi considerate zeități astfel de persoane. Condiția de cerșetor este penultima ipostază înainte de nimicirea totală pe care le-o rezervă celorlalte culturi colonialismul, rasismul și xenofobia europeană, o adevărată maladie lansată de pe acest continent care a afectat întreaga planetă.

Puțini dintre indivizii care adoptă atitudini rasiste cunosc faptul că în Evul Mediu, pe continentul african au existat state precum Ghana și Mali care erau mai dezvoltate sub aspect cultural și intelectual, erau mai prospere și aveau o structură administrativă superioară oricărei țări europene din acea perioadă. Evident, trista istorie a Africii s-a datorat intervențiilor militare ale țărilor occidentale, dotate cu arme de foc aduse din China și Japonia. Într-un interviu recent, compozitorul Vangelis afirma că o civilizație poate exista fără tehnologie, dar ne putem oare imagina o societate tehnologică lipsită de civilizație? La un moment dat, actuala ideologie *political correctness* ar putea să se transforme într-o ideologie a *rasismului corect*, a *xenofobiei justificate*. Rasismul nu este neapărat atributul unor culturi superioare, e barbaria însăși, adevăratul canibalism.

Se pare că în om există un dispreț instinctiv față de alteritate. Este o teamă în fața necunoscutului, dar și o formă elementară de invidie care se manifestă atunci când o altă

persoană se află într-o condiție mai bună. Am putea distinge chiar o aversiune a colectivităților față de bine în general și față de persoanele virtuozose în special. De-a lungul timpului, nenumărate personalități au căzut victime acestui fenomen, societățile fiind capabile să lanseze „armate de demoni” împotriva lor. E vorba de un instinct specific uman, animalelor lipsindu-le această latură despotică. Mentalitatea omenească funcționează asemenea unei mașini de tocat, fiind în stare să macine toate lucrurile cu care intră în contact. Unii consideră că natura umană este viciată. În contextul teoriilor lui Francis Fukuyama despre un viitor post-uman, tentativele recente de alterare a naturii umane prin bioinginerie ar putea să contribuie la remedierea acestui viciu.

Răul provine dintr-o lipsă de respect față de ceilalți semeni. Imperiile și tiraniile sînt întotdeauna convenabile unor grupuri sociale decise să-și asigure prosperitatea din contul non-prosperității altora. Bunăoară, după cucerirea Daciei, Imperiul Roman s-a ales cu 150.000 kilograme de aur și o cantitate dublă de argint, redresîndu-și astfel economia aflată în recesiune. După această cucerire, Roma a organizat o celebrare de o sută de zile cu spectacole și distracții pe placul *panis et circenses* și a oferit fiecărui cetățean cîte 60 monede de aur. Oare mulți ar rezista unei astfel de tentații?

Relația Occident-Orient este o falie tectonică tensionată. Dacă Imperiul Roman a avut o înaltă considerație față de civilizația chineză, dezvoltînd relații de comerț prin intermediul Drumului de Mătase, atunci comportamentul

Imperiului Britanic în Orient a fost deplorabil. În India, britanicii au contribuit la nimicirea unei culturi vechi sub pretextul civilizării, strivind orice elan național al acestui popor. În China, Marea Britanie s-a lansat în comerț cu opiu, iar atunci când autoritățile locale au luat măsuri împotriva acestui flagel, flota britanică a atacat porturile chineze.

Iluminismul și modernitatea au coincis cu tentativa de a eradica o serie de aspecte determinante ale identității europene și cu o discreditare a civilizațiilor extraoccidentale. Cunoaștem ideile lui Hegel, care afirma că istoria s-a produs doar în Europa, sau atitudinea lui Freud, care interpreta culturile tradiționale drept niște patologii, percepându-le din perspectiva unui „simț comun” arbitrar. Dar în ultimele decenii asistăm de asemenea la o tendință contrară de revalorificare a alterității, care s-ar putea dovedi a fi o cale spre supraviețuire.

Mulți occidentali refuză să condamne comunismul, ba chiar contribuie la perpetuarea lui. Ei încurajează instaurarea unor noi regimuri de acest fel, bunăoară în Nepal, și chiar atacă principiile capitalismului, de ale cărui beneficii se folosesc. Cei care continuă să predea marxism-leninismul în universitățile occidentale nu doresc schimbarea, nu numai pentru că astfel ar rămîne șomeri și ar fi nevoiți să-și caute o ocupație mai decentă, sau pentru că nu doresc să accepte faptul că au greșit, ci pur și simplu din motiv că nu le pasă de *ceilalți*, de milioanele de oameni nevoiți să suporte în continuare genocidul și teroarea comunistă.

Este cazul să amintim și de atitudinea abjectă a unor occidentali față de noi, românii, provocată de simplul fapt că

nu ne înscriem în viziunea lor limitată asupra lumii, pentru că sîntem *altfel*. Ei nu reușesc să descifreze altfel lipsa de ostentație a românilor talentați, interpretînd-o ca semn al unor oameni milogi. Numeroși savanți din Occident ne schimonosesc în mod sistematic istoria și cultura, refuzînd cu încăpăținare să ne considere un neam civilizat. Ei întretin atitudini degradante, explicit xenofobe față de români, dar în același timp ne acuză de naționalism. Sînt oare expresiile de genul „Eastern European s..thole” semne de civilizație?

În Basarabia, un număr semnificativ de reprezentanți ai comunității ruse nutresc o ură patologică față de tot ce e românesc, îi irită pînă și maniera în care vorbim și înfățișarea noastră, și ne califică cu injurii gen „bîcie” „mulț” și „negri”. Fiecare bețivan își justifică statutul de stăpîn la noi în țară prin mizerii cu „fașiștii rumâni”. Nu este vorba de etnicii ruși inteligenți, ci de persoane provenite din categoriile sociale inferioare, care își descarcă frustrările asupra noastră. Este o mostră tipică de desconsiderare a alterității. Astfel de ruși percep nu numai ideea de democrație, ci și însăși existența celorlalte popoare ca o amenințare pentru echilibrul lor emoțional. Dacă e să privim pe hartă, nu există țară vecină cu Rusia care să nu fi fost mai devreme sau mai tîrziu atacată.

Pentru basarabeni nu există loc în lume în care să se simtă cu adevărat acasă. Dacă ar fi o singură țară care să-i accepte, atunci întreaga populație a Moldovei se va strămuta acolo. Amintim aici de dreptul invocat de Socrate conform căruia orice cetățean care nu acceptă legile cetății trebuie să aibă libertatea să o părăsească. Scenarii fanteziste se

preconizează azi despre venirea unui viitor îndepărtat în care pentru orice persoană ar deveni posibilă colonizarea planetelor din afara sistemului solar, ceea ce ar însemna abandonarea oricărui regim autoritar prin simpla evadare într-o *alteritate*.

Religiile reformatoare încearcă să reconstituie o atitudine respectuoasă față de alteritate prin exercițiul compasiunii. Dhalai Lama vorbește despre importanța acesteia, nu numai față de popoare și indivizi, ci chiar și față de animale. Doctrinile spirituale moniste proclamă unitatea lumii și îl încurajează pe fiecare om să se identifice cu semenii săi. Iar atunci când nu există decît unitate, să-i faci un rău unui alt individ înseamnă să-ți faci rău ție însuși.

În fine, o atitudine cît mai echilibrată față de *alteritate* este esențială pentru menținerea armoniei în lume.

Despre libertate

Ideea de libertate s-a aflat dintotdeauna în centrul preocupărilor umane, fiind etalată ca un stindard de diversele mișcări politice și de liderii mesianici care s-au perindat în istorie. Însă astăzi libertatea, binele și răul încep să fie privite adesea drept niște noțiuni abstracte și relative. Totuși, am putea afla un fundament rațional pentru noțiunea de libertate. Acesta vizează în primul rând principiul autodeterminării. O persoană nu va fi fericită, dacă nu este stăpînă pe propria sa viață. În ultimă analiză, binele este de fapt libertatea de a decide singuri ce e bine pentru noi, iar răul se manifestă atunci cînd libertatea noastră de autodeterminare este afectată de alte persoane sau de forțe externe.

Această concepție a fost vehiculată pe larg de teoreticienii liberalismului din secolul al XIX-lea, care au pus bazele statului democratic modern. Modelul societății perfecte ar fi realizat atunci cînd fiecare cetățean ar fi liber să facă tot ce dorește și nici un cetățean sau o forță din exterior nu ar putea să limiteze libertatea altor indivizi. Iar autoritatea statului trebuie să se impună doar în cazurile în care un individ sau o forță încalcă libertatea altei persoane. Nu poate fi considerată crimă acțiunea care nu provoacă victime. După cum a afirmat Adam Smith, „un guvern bun este cel care guvernează mai puțin”. Arta bunei guvernări vizează în primul rând consolidarea libertății individuale, și nu limitarea ei prin legi arbitrare.

Sistemele sociale bazate pe legi rigide pot deveni uneori extrem de periculoase. Persoanele rău intenționate găsesc întotdeauna căi de a depăși legile și de a le deturna spre propriile interese, în timp ce oamenii onești consideră obediența în fața legilor drept o datorie sacră. Marele handicap al persoanelor oneste este că acestea se conformează unor principii și unor obligații morale, în timp ce ticăloșii încalcă regulile și legile fără nici o ezitare.

Însă binele este mai mult decît o lege, e un principiu universal al naturii, un *Sanathana Dharma* (principiu moral etern), după cum îl definește religia hindusă. Binele înseamnă coexistență, iar răul se manifestă atunci cînd unele forțe tind să le nimicească pe altele, ceea ce conduce la un dezechilibru care riscă să distrugă orice sistem.

Gestul marilor reformatori spirituali de a nu se implica în destinele oamenilor, părăsindu-i într-o istorie a războaielor perpetue, a durerii și suferinței, oferă omului șansa de a avea un rol în această istorie, de a-și purta crucea, dar și de a-și câștiga mîntuirea, pentru că altfel un Crist nu ar fi cu nimic diferit de un dictator.

Acest subiect poate fi ilustrat prin evoluția religiei creștine. Vechiul Testament aborda ideea obedienței în fața Decalogului, a legilor morale. Tabla Legii a fost spartă, ca simbol al faptului că oamenii au încălcat Decalogul. În schimb, Noul Testament manifestă o distanțare față de principiul obedienței în fața legilor, acordînd un rol central factorului uman, compasiunii și încrederii în capacitatea omului de a se schimba în bine. Este credința într-un Dumnezeu care-i iubește și pe cei dreți și pe cei nedreți.

Noțiunea de democrație, în accepția originară a gânditorilor din Grecia Antică și a arhitecților Republicii Romane, semnifică anume libertatea personală, fiind în contradicție cu concepția de democrație dezvoltată azi de unii specialiști americani, conform cărora o dictatură poate fi legitimată prin votul electoratului majoritar, în timpul unor alegeri desfășurate în condiții dubioase și prin recunoașterea internațională a aceluia regim. În Statele Unite, cuvântul *liberal* a căpătat un sens deformat, peiorativ, fiind aplicat unor politicieni extremiști și excentrici.

Constatăm că acei care se pronunță împotriva principiilor democrației și libertății nu renunță niciodată la propria lor libertate de decizie, preferînd însă să-i comande pe alții și să limiteze libertatea altora. Toleranța față de această proliferare a atitudinilor de discreditare a democrației, care s-a manifestat după căderea Uniunii Sovietice, a avut drept consecință resuscitarea unor forțe reacționare, a vechiului rău stalinist. Modul de viață al unui drogat sau al unei haimanale este mai puțin degradant decît cel al unor persoane averse să se lanseze în politică pentru a determina viața tuturor semenilor, considerîndu-i drept proprietatea lor personală. Acțiunile unor astfel de oameni au drept consecință suferința unor popoare întregi.

În trecut, autoritatea centrală a statului determina într-un grad mult mai redus viața individului. Pînă la urmă, modul de viață al pieilor roșii, care trăiau într-o libertate totală, își are avantajele sale, nostalgia unei astfel de „întoarceri în natură” fiind percepută bunăoară de publicul filmului

„Avatar”. Astăzi există teoreticieni care încearcă să construiască noi modele sociale lipsite de guverne.

În cadrul unui discurs pe tema originii statului, prezentat la Universitatea Johns Hopkins în noiembrie 2009, cunoscutul politolog Francis Fukuyama a menționat că statul de drept se bazează pe trei piloni: puterea centralizată, dominația legii și răspunderea autorităților în fața poporului. În cazul în care este aplicată doar prima componentă, puterea centralizată, se formează o dictatură perfectă. Dar într-un stat democratic, legitimarea unei guvernări este condiționată de respectarea de către aceasta a unui anume cod moral care limitează abuzurile de putere. Într-o democrație, membrii societății își acceptă liderii benevol, și nu prin amenințarea armelor, datorită unui astfel de principiu abstract care apare ca o necesitate pentru menținerea echilibrului social. În acest context, dacă Marx a considerat religia un opiu al popoarelor care-i face pe oameni să acționeze contrar voinței lor, atunci Francis Fukuyama crede că, din contra, în anumite cazuri ideile morale religioase au contribuit la formarea unor democrații. Este bunăpară cazul Indiei moderne, cu a sa *Sanathana Dharma*, unde casta preoților *brahmini* s-a situat în mod tradițional pe o treaptă superioară castei militarilor *kshatriyas*. Fukuyama este și mai tranșant atunci când afirmă că ideile morale creștine asimilate de culturile europene nu au permis instaurarea definitivă a dictaturilor și au pus bazele actualelor democrații europene. Momentul-cheie este dacă autoritățile dețin sau nu puterea nelimitată asupra cetățenilor.

Ideea de democrație nu s-a manifestat doar în Europa. De exemplu, în India antică nu au existat numai regate, ci și state conduse de „sfaturi ale bătrânilor”. În fond, calitatea persoanelor aflate la conducere contează mai mult decât forma de guvernare. Anumite monarhii parlamentare, precum Norvegia, Suedia sau Japonia, s-au dovedit a fi niște societăți mult mai funcționale și mai democratice decât statele socialiste, care au pretins că servesc interesele cetățenilor.

În prezent, statele riscă tot mai mult să se transforme în mecanisme impersonale capabile să anuleze rolul factorului uman. Iar corporațiile au devenit deja niște organisme care se perpetuează dincolo de existența indivizilor care le reprezintă. Iată de ce se simte atât de acut nevoia de reafirmare a forței individuale împotriva acestor „forme de viață” noi, acestor sisteme cărora le-a dat naștere omul și care sînt capabile să orienteze lumea spre un viitor post-uman. Scenariile unor conflicte dintre om și mașină, care apar în filme hollywoodiene ca „Terminator” sau „Matrix”, reușesc să atragă atenția publicului larg anume prin faptul că sînt reprezentări simbolice ale acestei acerbe confruntări dintre individ și sistem.

Disciplina dezvăluie valoarea libertății. Este greu să suporti absența libertății, dar e și mai greu să supraviețuiești libertății totale, unei lumi lipsite de legi în care orice este posibil. Dintr-o perspectivă holistică, integratoare asupra lumii, infinitul în ansamblu, ca o coexistență simultană a tuturor alternativelor, anulează existența oricăror legi,

relevând o indeterminare absolută. Indeterminarea este cea mai înaltă formă de libertate.

Orice ne va aduce ziua de mâine, ideea de libertate va rămîne mereu, asemenea principiului Sanathana Dharma, în pofida modului în care vor supraviețui cărțile despre libertate și indiferent de destinele personale ale gînditorilor preocupați de această idee. Dincolo de dramaticele experiențe prin care i-a fost dat să treacă, spiritul uman este, a fost și va fi mereu liber.

„Copyright-ul” și libertatea accesului la informație

Astăzi, în Moldova, avem de a face cu campanii tot mai agresive de „protejare a drepturilor de autor”. Însă observăm că organizatorii acestor campanii nu fac eforturi pentru a asigura prezența pe piața locală a întregului spectru de producții muzicale, cinematografice și de software disponibile din exterior. Se „luptă împotriva pirateriei” cu multă obstinație, dar nu se încearcă suplinirea vidului creat prin aceste acțiuni. Drept consecință, muzica occidentală de calitate este eliminată de pe piața locală, anumite genuri muzicale sînt ignorate în totalitate, filmele sînt importate selectiv, fiind disponibile în traduceri cu replicile originale profund denaturate. La fel se întîmplă și în cazul producțiilor software. Și toate se dovedesc la prețuri exagerate. Acest fenomen nu face decît să contribuie la procesul de asfixiere culturală și informațională a Basarabiei, proces ale cărui consecințe sînt evidente. Trebuie să fim conștienți de faptul că libertatea de acces la informație este mai importantă decît „protejarea drepturilor de autor” ale unor artiști care, în majoritatea cazurilor, nu sînt la curent cine le apără „copyright”-ul.

E nedrept ca distribuirea și consumul de producții „piratate” să fie clasificate ca infracțiuni grave, în timp ce această modalitate „neortodoxă” reprezintă singura soluție de accesare a respectivelor producții pentru majoritatea consumatorilor autohtoni. Cred că ar fi binevenită o atitudine ceva mai respectuoasă din partea apărătorilor

„copyright-ului” față de aceste producții marginalizate, care nu sînt chiar de aruncat „la gunoi”. Trebuie să admitem că filmele cu Robert De Niro sau Anthony Hopkins, că „Matrix” și „Star Wars”, că muzica lui Juno Reactor, Aphex Twin, Radiohead sau Nine Inch Nails, și chiar unele jocuri de computer, contrar prejudecăților, sînt creații artistice nu mai puțin valoroase decît cele ale unor poeți de week-end, ale unor scriitori care nu citesc, sau ale unor muzicieni cu mentalități anacronice. De regulă, persoanele care apără cu atîta zel „drepturile de autor” se pot lipsi de filmele și muzica occidentală și pot „supraviețui” plictisului unui peisaj mediatic atît de rarefiat. Noțiunea de „copyright” a intrat în jargonul local în perioada post-comunistă și a devenit mai ales un pretext pentru cei alergici la tot ce este occidental, i-a ajutat să se izoleze de noile realități și să-și conserve modul de viață. Este cunoscută căderea instantanee a prestigiului ideologiei comuniste și a culturii realist-socialiste provocată de apariția la sfîrșitul anilor '80 a filmelor și muzicii occidentale.

Cei din tabăra tradiționalistă își afirmă deschis antipatia față de tot ce vine din Vest, clasificînd întreaga cultură occidentală ca „obscenă” și periculoasă pentru firea noastră neaoșă. Se atacă pînă și Internetul și computerele, iar tehnologiile multimedia sînt etichetate ca „pervertitoare”. Cît de improprie și de primitivă apare o astfel de atitudine în ochii occidentalilor! Există unii artiști, la noi, care, în perioada comunistă, au fost mult favorizați și au avut statutul de „elite”. În acea perioadă, cultura era cenzurată și izolată de restul lumii, dar acum tot ei au acces liber la

fenomenul cultural mondial, au posibilitatea să își realizeze pe deplin potențialul creator. De ce dar preferă în continuare să se complacă în rolul de „zei”, de ce ignoră cultura internațională, decretând-o drept „irelevantă” și inferioară, în timp ce ei se consideră „untouchables”, de neatins. „Să nu spună nimeni o vorbă împotriva noastră, fără a fi pedepsit!”

Pentru noi e cât se poate de evidentă paralela dintre „protejarea copyright-ului” în Moldova și așa-zisa „promovare a valorilor autohtone”. Unii afirmă deschis că apărarea drepturilor de autor presupune eliminarea producției occidentale și favorizarea anumitor artiști locali. Însă prin autohton nu se are în vedere creația artistică locală în ansamblul ei, ci doar accepția ei restrictivă. Tot ce nu intră în această definiție este eliminat.

Fenomenul are o semnificație specială în cazul muzicii. Tinerii prezentatori radio sînt dresați să facă jocul „autohtonismului”. Cuvintele „comercial” și „format” au devenit omniprezente. Muzicienii sînt obligați astfel să se conformeze unor criterii kitsch. Se vorbește nu doar de muzici comerciale, ci chiar și de texte comerciale. Am auzit muzicieni afirmînd că, dacă se va instaura „copyright-ul”, „ca în România”, ei vor prospera și muzica lor va deveni foarte populară.

În acest context, aș remarca și modul defectuos în care „copyright-ul” a fost impus în România. În prima jumătate a anilor '90, muzica „ușoară” românească era ignorată de majoritatea românilor. În 1996, o serie de compozitori de muzică pop, apelînd la lobby-uri politice, au lansat o lege a copyright-ului care a avut drept consecință eliminarea de pe

piață a muzicii occidentale, „ne-reglementate”. S-a preluat controlul asupra sistemului de distribuție muzical. La scurt timp au apărut grupuri-marionetă care, în pofida dezaprobării majorității publicului românesc, au început să lanseze muzici primitive, cu versuri care fac de rușine poezia românească. Culminînd cu dezgustătoarele „manele”. Iar nu de mult s-a desfășurat o revoltătoare operațiune, zisă „Gramofonul”, în cadrul căreia poliția a făcut raiduri prin cluburi pentru a depista muzică descărcată de pe Internet. Apărarea copyright-ului s-a transformat în impunerea dominației unor categorii sociale asupra altora.

Dacă e să vorbim despre protejarea copyright-ului, trebuie să acceptăm prioritatea apărării dreptului consumatorului și a accesului liber, în condiții decente și respectuoase, la întreaga producție mediatică pentru care optează, în funcție de propria capacitate financiară.

Vasul cu greieri sau despre spiritul nipon

Tragedia care s-a produs pe data de 11 martie 2011 în Țara Soarelui Răsare a avut consecințe deosebit de grave și se va întipări probabil pentru totdeauna în memoria colectivă a japonezilor. Acest adevărat dezastru ne-a bulversat și pe noi, amintindu-ne încă o dată cât de fragilă este viața și cât de nesigură este evoluția unei comunități umane, oricât de înfloritoare. Cutremurul urmat de acel tsunami și de defecțiunile de la stațiile atomice, suprapuse peste o serie tot mai frecventă de alte dezastre naturale sau de origine umană din diverse regiuni ale planetei demonstrează că trăim într-o lume aproape apocaliptică ce-și pierde parcă echilibrul. Dragonul asiatic, simbol al forțelor telurice, s-a trezit.

În acel moment de cumpănă, din toate colțurile planetei nu au întârziat să sosească mesaje de compasiune și solidaritate cu poporul nipon. Astfel, susținând Japonia, reprezentanți ai altor popoare contribuiau în același timp la supraviețuirea propriei lor solidarități umane.

Datorită pasiunii mele pentru muzică, pe parcursul ultimilor ani am avut prilejul să corespund prin Internet cu câțiva japonezi. I-am contactat imediat după ce am aflat vestea despre cutremur. Artistul techno Yasushi Miura, care locuiește în Tokyo, s-a arătat emoționat de faptul că cineva aflat la celălalt capăt al lumii se gândește la el și m-a rugat să nu uit de cele întâmplate. Un alt japonez, Tatsu Suzuki, gestionar al site-ului muzical Bump Foot, mi-a mulțumit și el pentru faptul că nu am rămas indiferent. Cu doar două luni înainte de cutremur Tatsu îmi lansase pe site-ul său un

album de inspirație jazzistică, intitulat „Secret Journeys”. Peste o lună deja după dezastru, i-am propus un alt album, colaborarea noastră continuând.

Astăzi Japonia a devenit un spațiu de cultură cu realizări strălucite în domeniul artei și modei, științei și tehnologiei. *Sakura*, floarea de cireș, nu este deloc întâmplător un simbol al frumuseții, înfățișând fidel sensibilitatea aparte a japonezilor. Emblematicul spirit minimalist, eleganța și sobrietatea, capacitatea de concentrare și subtilitatea artistului nipon reprezintă un model de urmat. Caracterul excepțional al modului de viață japonez vine și din tradiție, din acel strat vital de memorie fără de care nici o civilizație nu poate supraviețui. Este o țară a contrastelor, unde un zgârie-nori și o autostradă se învecinează cu un templu shintoist. Cred că din aceeași ecuație face parte și recenta încercare a unor cercetători niponi de a aplica principiile buddhiste în dezvoltarea roboticii.

M-au impresionat într-un roman al lui Yasunori Kawabata frumoasele tradiții ale vieții domestice a japonezilor, edificatoare pentru cunoașterea caracterului lor. Ca, de exemplu, cutuma de a păstra în case vase cu greieri, doar de dragul pasiunii pentru cântecul acestor insecte.

Dincolo de aceste mici detalii, aproape înduioșătoare prin umanitatea lor simplă, spiritul nipon rămâne la fel de enigmatic ca un *Koan* buddhist despre tăcere. Oricât ar încerca un străin să descifreze înțelesul haiku-ului „Lacul lui Basho”, cu broscuța ce sare în lacul înnămolit, mintea nu va reuși niciodată să-i găsească sensul adevărat. Fascinația pe

care o exercită cultura japoneză face parte din uimirea în fața misterului perpetuu al vieții.

Într-un interviu acordat de către Ambasadorul Japoniei unui post de radio românesc, acesta observa la un moment dat că japonezii sunt mai „taciturni” decât alte popoare, limba niponă făcând întotdeauna aluzie la un conținut extraverbal. Într-un anume sens, japonezii sunt „pesimiști”. Dar în același timp curajul lor este demonstrat prin gestul celor care s-au sacrificat în timpul depășirii crizei de la centrala Fukushima.

Bineînțeles, orice țară își are problemele sale, viața fiind dificilă oriunde în lume. Capacitatea de a soluționa problemele cu care se confruntă constituie una dintre marile virtuți ale japonezilor.

O premoniție ciudată a avut cunoscutul muzician de origine norvegiană Geir Jenssen alias Biosphere. În februarie 2011 căuta informații despre modul în care Japonia a depășit perioada dificilă de după cel de-al doilea război mondial, pentru a realiza un album muzical pe această temă. Fotografia unei centrale nucleare construite pe țărmul oceanului i-a atras atenția, făcându-l să se întrebe asupra siguranței sistemului energetic nipon. Imaginea respectivă l-a determinat să aleagă această nouă temă pentru albumul său. Se întâmpla cu o lună înainte de catastrofa de la Fukushima. Se pare că opțiunea de a construi centrale nucleare chiar în zone ce au fost afectate în trecut de tsunami s-a dovedit a fi o greșală fatală.

De metodele tipice de educație niponă astăzi beneficiază un public mondial. Creațiile artistice exportate de japonezi

sunt foarte căutate și apreciate. Pelicula „Șapte Samurai” de Akira Kurosawa se află printre cele zece filme conservate într-un bunker american de sub Casa Albă, în scopul de a fi păstrate pentru oamenii unui viitor îndepărtat.

Literatura niponă este și ea tradusă și cunoscută pe toate meridianele. Creația aceluiași Kawabata are darul de a le cultiva cititorilor un simț al frumosului, transmițându-le un mesaj profund umanist. Iar romanele lui Yukio Mishima sunt niște veritabile lecții de curaj. Autorul lor refuză să rămână un spectator pasiv al teatrului vieții și alege să-și ia în mâini propriul destin. Haruki Murakami prezintă printr-un limbaj literar de o mare eleganță niște personaje percepute de publicul occidental ca surprinzător de familiare. Întreaga serie de romane ale lui Murakami a fost tradusă în limba română și se bucură de un succes deosebit și printre cititorii de la noi.

Pentru tinerii de azi, jocurile Nintendo și Sega și filmele de animație japoneze au devenit ceea ce cărțile lui Jules Verne, Jack London sau Kipling au reprezentat pentru bunicii lor, transformându-le adolescența într-o vârstă a aventurilor miraculoase. Acești tineri se identifică ușor cu ciudații eroi cu ochi supradimensionați, anume datorită umanității și inocenței pe care acestea le inspiră. Reprezentanții noii generații își exprimă prin intermediul *alter-ego*-urilor lor nipone opțiunea pentru o lume a frumuseții, o lume fără războaie și conflicte.

Un proiect în curs de elaborare al jocului de computer „Final Fantasy XIII Versus” face aluzie la realitatea imediată. Acesta reia povestea tragică a lui Romeo și a

Julietei într-o lume modernă ce își pierde aura magică, unde idealurile cavalierești dispar sub asaltul unui pragmatism rece. Personajul Noctis, care riscă să devină reprezentantul ultimei monarhii, amintește cumva de tânărul prinț moștenitor al Japoniei, care a încălcat tradiția, alegându-și o consoartă ce nu face parte din neam de nobili.

În timp ce scriu aceste rânduri, ultimele știri anunță un nou cutremur în Japonia. Dragonul nu se liniștește încă.

Teama de viitor

În cadrul unui interviu televizat acordat în anii șaptezeci, cunoscutul scriitor de science-fiction John Brunner a făcut o observație extrem de interesantă: *„Dintotdeauna, oamenii au fost fascinați de trecut și preocupați de prezent. Dar ar trebui să-i intereseze în egală măsură și viitorul, fiindcă acolo ne vom petrece restul vieții.”*

Întotdeauna umanitatea a privit spre necunoscutul pe care i-l rezervă ziua de mâine cu un amestec de teamă și speranță, ce a inspirat atât viziunile sale apocaliptice, cât și utopiile milenariste.

Așa-zisa „profeție Maya”, care a făcut atâta vâlvă pe parcursul ultimelor luni, este expresia fidelă a acestui fenomen. Există suficiente șanse ca isteria colectivă declanșată cu acest prilej să continue și în 2013, astronomii anunțându-ne că în acest an vom avea în vecinătatea Pământului două comete, una în martie, iar alta în noiembrie, cea de a doua urmând să apară pe cer mai luminoasă decât luna plină.

De fapt, întreaga istorie a lumii poate fi privită ca o succesiune de apocalipse. Numai războaiele și epidemiile ce au devastat în timp continentul european au condus la dispariția a zeci de milioane de oameni, iar odată cu aceștia, multe trăsături și calități au fost șterse cu desăvârșire din genomul uman. Identitatea noastră este determinată în mare măsură de această pierdere imensă. Rămâne o mare

problemă dacă vom reuși vreodată să remediem vidul astfel format.

După părerea ecologului James Lovedale, în îndelungata existență a speciei umane au existat tocmai șapte evenimente climatice catastrofale, la un moment dat rasa noastră fiind redusă până la doar 2000 de indivizi. Dar se pare că viața este mult mai rezistentă decât am putea să credem, iar omul reprezintă cea mai avansată „mașină de supraviețuire” pe care a creat-o natura. Așa că perspectiva ca istoria să continue chiar și peste 20.000 de ani ar putea fi suficient de realistă.

Idea unor evenimente apocaliptice care se manifestă ciclic și sunt urmate de perioade de regenerare se regăsește practic în toate culturile. Subiectul Apocalipsei după Ioan a fost inspirat în mare parte de domnia tiranică a Împăratului Nero. Iar motivul marelui potop nu este prezent numai în Biblie, ci și în Epopeea lui Ghilgameș, unul dintre cele mai vechi poeme, scris cu patru milenii în urmă. Capodopera sumeriană conține un pasaj în care eroul mitic comunică cu personajul Utanapiștim, supraviețuitor al Marelui diluviu, căruia zeii i-au dezvăluit secretul nemuririi. La fel ca Noe, Utanapiștim construisese o Arcă, cu ajutorul căreia ar fi salvat toate speciile de viețuitoare. Ce-i drept, în varianta sumeriană, vestea retragerii apelor nu este adusă de un „porumbel al păcii”, ci de o... cioară, precedată de alte câteva orătănii, de esență mai puțin nobilă.

Motivul potopului se regăsește și la o altă civilizație, situată geografic la cealaltă extremitate a Pământului. În *Popol Vuh*, cartea genezei acelorăși mayași, se menționează

cum, într-un ev îndepărtat, zeii au creat o rasă veche de oameni, pe care apoi i-au nimicit într-un diluviu, pe motiv că acești oameni „nu au fost în stare să înțeleagă”.

Iar civilizația aztecă a fost marcată de un cult teribil al Apocalipsei, care susținea că anterior universul a fost distrus de patru ori, pentru a fi nimicit cu desăvârșire a cincea oară. Frica de sfârșitul lumii i-a făcut pe azteci să recurgă la sacrificii umane în masă, până la sosirea conchistadorilor, când vechile profeții s-au adevărit într-un fel. Dar, în pofida masacrului organizat de invadatorii europeni, astăzi în Mexic au mai rămas câteva mii de etnici azteci, care păstrează limba și cultura acestei civilizații.

Un alt fenomen, cel al mișcărilor milenariste, care asociau viitorul cu venirea unui ev utopic al „*paradisului pe pământ*”, s-a manifestat în diverse perioade istorice. Așa-numita Cruciadă a copiilor prezintă un exemplu clasic în acest sens. În secolul XIII, copii din diverse țări europene s-au organizat spontan într-un curent social care își propunea să săvârșească un pelerinaj spre Pământul Sfânt. Această mișcare a avut un sfârșit tragic: marinarii care urmau să-i ajute pe copii să traverseze Marea Mediterană i-au vândut în sclavie. Supraviețuitorii acestui dezastru s-au întors cu mare dificultate acasă, mulți dintre copii murind de foame pe drum, fiindcă populația rurală refuza să-i ajute.

Cruciada copiilor se asociază involuntar cu mișcarea tinerilor hippie, care a culminat cu Festivalul Woodstock din 1968, dar și cu mișcarea techno din anii 90, al cărei moment decisiv a fost ediția din 1996 a festivalului Love Parade, ce a adunat 2 milioane de tineri pe străzile Berlinului. Euforia

provocată de muzică și sentimentul apartenenței la o comunitate au fost suficiente pentru ca acești tineri să se simtă ca și cum ar fi coborât „raiul pe pământ”.

Dacă pentru generația hippie momentul deziluziei a fost provocat de un Richard Nixon, atunci, în cazul generației techno, sfârșitul utopiei a coincis probabil cu evenimentele de la 11 septembrie 2001.

În cartea sa *Mitul eternei întoarceri*, scrisă într-o perioadă deosebit de dificilă, Mircea Eliade încerca să afle refugiu în fața terorii *timpului istoric* într-un *timp mitic*, capabil să se *reînnoiască*, să se *regenezeze*. Amputându-și tradiția spirituală, societatea europeană modernă s-a dispensat de acea promisiune a unui Nou început, care urmează după toate catastrofele istoriei și astfel omul occidental a rămas fără apărare în fața fricii sale de viitor. Tot ce-i putea oferi modernitatea era doar un deșert sumbru camuflat prin ideologii alienante și monstruoase construcții mecaniciste.

Dar ce ar fi dacă nu ar exista un început și un sfârșit, dacă nu ar fi niciodată un sfârșit al lumii, după cum nu ne putem imagina un început al timpului? Dacă istoria omenească ar continua la infinit? Oare cum ar schimba perspectiva asupra vieții o astfel de viziune nouă? Și ce ar fi dacă am găsi un mod de a cunoaște acest lucru la sigur?

În tradiția creștină, cuvântul „apocalipsă” nu se descifrează ca „sfârșit al lumii”, ci mai degrabă ca o „revelație”, ca un moment decisiv în care este dezvăluit un sens al existenței lumii, un anume sens al vieții. Dintr-o

anumită perspectivă, în viața oricărei comunități ca și a oricărui individ există o apocalipsă.

Reprezentanții fiecărei generații urmează să-și înfrunte destinul și să-și învingă teama în fața viitorului, asemenea unui Iulius Caesar care a traversat Rubiconul indiferent de veridicitatea oracolelor druide, sau a războinicului Arjuna din Bhagavad Gita, convins că „trebuie să lupte, pentru că aceasta e unica ieșire din situație”.

Repere culturale și existențiale ale noii generații

Răspunsuri la o dezbatere inițiată de revista „Contrafort”

1. Care sunt cărțile, filmele, piesele de teatru, genul de arte vizuale pe placul vostru? Numiți titluri, artiști, direcții, subiecte care vă trezesc interesul.

Marcel Gherman: Internetul oferă acces liber la întreaga cunoaștere universală din prima sursă. E ceva extraordinar! Pot obține orice informație pe care mi-aș putea-o dori. Spiritualitatea indiană este una din vechile mele pasiuni. Prin Internet pot să citesc întregul canon hindus, Rig Veda, Upanișade, Bhagavad Gita, lucruri deosebit de valoroase capabile să îți schimbe viața. Citesc o carte de Șivananda (Mircea Eliade a fost discipol al lui Șivananda în timpul șederii sale în India). Încerc să găsesc legătura aparent pierdută dintre Orient și Occident și mă interesează scripturile Zoroastrismului. Citesc „Neuromancer” de William Gibson în original, deși pe alocuri unele „optimisme” mă cam deranjează. Dacă e să vorbim de cyberpunk, Kenji Siratori e o alegere mult mai bună. Ar fi interesant dacă o editură românească l-ar traduce pe William Burroughs, iată o lectură foarte „pozitivistă”. Din producțiile cinematografice recente mi-au atras atenția noul film al fraților Wachowski „V For Vendetta”, „United 93”, filmul „Manderlay” al lui Lars Von Trier. Filmele asiatiche sînt foarte consistente, mi-a plăcut în mod deosebit noua

superproducție cu Sammo Hung „Dragon Squad”, un *action* spectaculos. Ascult techno japonez cu Yasushi Miura și *noise* cu Hal McGee.

2. *Ce căutați în „produsele culturale” pe care le consumați: plăcere estetică, „rețete de fericire”, învățăminte morale, sugestii de creație? Vă satisface piața internă nevoile și gusturile voastre în materie de spirit?*

„Produsele culturale” pe care le consum, cunoașterea și puterea pe care le oferă au pentru mine o valoare practică. Arta și cultura sînt de o importanță vitală pentru cei care aleg să nu trăiască în ignoranță, să nu se lase purtați de val, cei care nu doresc să accepte lucrurile după cum li se oferă. Cultura menține individualitatea. Dacă viața e o luptă, atunci cunoașterea este arma prin care rămînem cei care dorim să fim. Cel mai important lucru este principiul moral, să fii o persoană onestă, restul se reduce la a găsi cunoașterea și forța pentru a menține acest principiu moral. Prin moralitate nu am în vedere accepția ipocrită a unora, ci sensul ei original, respectul și compasiunea, respectul pentru libertatea de autodeterminare a fiecăruia. Cultura poate oferi un sens rațional al moralității, demonstrînd că, în analiză ultimă, libertatea de alegere persistă în orice circumstanțe.

Ne aflăm într-o blocadă informațională. Muzica occidentală de calitate este exclusă de pe piața autohtonă. Filmele sînt importate selectiv. Programa școlară oferă o viziune extrem de limitată asupra lumii, în schimb, sînt prezente pseudomaterii, gen „educație pentru sănătate”. Este

surprinzător zelul cu care unele persoane inculte încearcă să îi „învețe minte” pe tineri, de fapt, să le inoculeze obediența. Mă surprinde campania recentă din România în cadrul căreia poliția face raiduri prin cluburi, căutînd discuri cu muzică descărcată de pe Internet. Să îi urmărești pe oameni cu poliția pentru simplul fapt că ascultă muzică, în timp ce adevărata corupție este tolerată? Unica explicație rațională pentru acest fenomen este că formele de cultură exogene constituie o amenințare pentru anumite categorii de persoane care au dominat societatea fără niciun merit personal. Expresiile culturale independente demonstrează că există lucruri superioare lor, fac aceste persoane depășite. Sîntem martorii unui *power shift* de proporții.

Mi se pare inadmisibil ca niște cogeamite inculți să le dicteze tinerilor ce muzică să asculte, oricît de „nobil” ar părea pretextul „promovării valorilor autohtone”. E trist că aceste persoane condiționează nu numai publicul, ci și pe artiști. Cei care speră că vor deveni celebriți, asigurându-se ca numai creația lor să existe pe piață, nu merită o admirație deosebită.

Situația pe care o descriu îmi amintește de jocul „Silent Hill 4”, dincolo de această cămăruță strîmtă care e „realismul moldovenesc” se află un univers infinit mai vast și mai colorat.

3. Cum apreciați interesul publicului basarabean pentru cultură: se mai citesc/cumpără cărți și reviste, se vizionează spectacole de teatru, se vizitează galeriile de artă? Credeți că ați putea trăi din scris?

Tinerii care într-un moment deosebit de dificil au ieșit în stradă cu zecile de mii, zilnic, timp de câteva luni, au demonstrat că există unii cărora „le pasă” de ceva. Fără ei situația noastră ar fi fost probabil mult mai gravă. Anumiți „intelectuali” corupți au compromis ideea de cultură. Pentru ei, intelectualul este persoana care se îmbogățește și obține un statut social înalt, fără a depune nici un efort intelectual, fără principii, capabilă să-și trădeze țara pentru a-și atinge scopurile. Un exemplu foarte urât pentru noile generații. Școlile sînt pline de învățători care consideră mai prejos de demnitatea lor să citească o carte, dar sînt plini de îngîmfare și își permit să fie aroganți cu niște copii ai altor oameni, își permit să ceară mită elevilor. Ce fel de lecție de viață pot să ofere astfel de persoane? Este obligația lor să consume cultură. Aceasta explică de ce tot mai mulți copii preferă să frecventeze Internet Café-urile decît școlile. Publicul larg nu posedă un sens rațional pentru a consuma cultură. Cultura a devenit o formă lipsită de fond. Pentru noii parveniți care se consideră „aristocrați” cu sînge albastru, cultura e o marfă pentru „negri” și haimanale - sentimentalisme străine „pragmatismului” lor mercantil.

Însă nu e totul pierdut. De exemplu, filmul *Matrix* a fost acceptat unanim de tineri. Contrar aparențelor, *Matrix* nu e deloc un film facil, el se bazează pe ample concepții mitologice, istorice, filosofice și religioase. *Matrix* conține aluzii la toate culturile lumii și e un mod eficient de popularizare a unor idei de cel mai înalt nivel. Inevitabil, filmul provoacă spectatorului o serie de întrebări importante.

Matrix oferă anumite chei care conduc, evident, dacă spectatorul manifestă un interes, spre un volum de cunoștințe care, paradoxal, depășește cu mult curriculumul școlar. Pentru a câștiga public, cultura necesită o anumită flexibilitate și, aș adăuga, o deschidere către mai multe domenii ale spiritului.

4. Există dezbateri critice interesante, demne de interes, pe teme de cultură și artă în Republica Moldova – în mediile intelectuale, în presa scrisă și la televiziune? Dacă nu, cum explicați acest vid?

Aceste dezbateri au loc în special în jurul celor câteva publicații de cultură. „Selecția nenaturală” de la Televiziunea și Radioul Național nu permite exprimarea opiniilor intelectualilor veritabili și privilegiază persoane, de regulă, incompetente. Stațiile de radio locale au alte priorități. Pretinsa dispută dintre „tradiționaliști” și „postmoderniști” nu poate fi considerată o polemică culturală, ci a fost tentativa unor persoane care își „compensează” lipsa de cultură prin aroganță și limbaj injurios de a se răfui cu intelectualii onești și de a-și perpetua autoritatea erodată de timp.

5.-6. Ce raporturi aveți cu experiența „bătrânilor”: ce vă atrage și ce vă displace în biografiile și în operele lor? Cum și-au rezolvat ei „pariul cu istoria”? Dar „pariul cu literatura”? Simțiți nevoia de modele? Le găsiți în societatea moldoveană, în lumea intelectuală sau politică

din Basarabia, din România? Sau le plasați exclusiv în Occident?

Curajul și forța prin care cei din generația mai în vârstă au supraviețuit în niște condiții deosebit de ostile, când nu exista nici o speranță, formându-și o cultură în timp ce cultura românească era clandestină, iar pseudocultura era oficializată și premiată, oferindu-ne o viață mai bună, îmi provoacă o sinceră admirație și un mare respect. Anume acești oameni constituie pentru mine un model.

Totuși, trebuie să distingem între adevărații exponenți ai generației anterioare și cei care au fost ei înșiși „sistemul”. Cei care și-au construit o carieră pactizând cu forțele care au ruinat această țară, trădându-și rudele și prietenii, cei care au cochetat apoi cu toate regimurile și au ajuns să fie extrem de prosperi, în timp ce restul populației trăiește în condiții foarte precare. Ei au compromis mișcarea națională, marginalizându-i pe toți cei care ar fi putut realiza o schimbare reală și au condus la actuala situație deplorabilă a țării. Aceste persoane ar fi trebuit, cel puțin, să-și asume responsabilitatea pentru eșecul lor, să schițeze niște regrete publice. Dar nu, ei se autoproclamă „sfinți” și poartă masca onestității. Jos măștile! Cel mai trist este că pentru publicul larg neinformați aceștia mai pot să apară ca persoane oneste. Ei trag din urma lor o armată întreagă de lingușitori care nu au făcut chiar nimic în întreaga lor existență. Este revoltătoare ura lor față de tineri, față de vitalitatea tinerilor, lipsa lor de frică și de inhibare. Tinerii au devenit o categorie ingrată. Să îi disciplinezi pe tinerii pentru care nu

ai ridicat un deget ca să îi crești, să le oferi o șansă? În proiectele lor noua generație urmează a fi transformată în una de servitori. De aceea, nesupunerea este vitală pentru viitorul nostru.

Tinerii și copiii de azi sunt opera supremă a generațiilor anterioare. Pe chipurile acestor copii, atât de inocente și în același timp atât de lucide, se întrezărește o tristețe vagă, provocată de o intuiție a traumelor sufletești ale părinților. Acele brute infatuate care atentează la bunăstarea, și chiar la viața lor, trebuie pur și simplu să fie nimicite.

7. Faceți un inventar al lucrurilor care vi se par anormale în societatea și în cultura basarabeană de azi.

Basarabienii sînt forțați să lucreze în străinătate în servicii minore, economia națională se menține din contul banilor aduși de aceștia din străinătate, în țară nu mai e loc pentru populația autohtonă. Partidul comunist insultă demnitatea noastră națională. Ce forțe enorme sînt antrenate în nimicirea Basarabiei! Problema constă atît în excesele imperialiste ale Rusiei, cît și în defetismul unor occidentali. Guvernul Rusiei își încurajează conaționali la intoleranță și lipsă de respect față de celelalte popoare. Ce fel de om trebuie să fii ca să te duci în altă țară și să faci tot posibilul pentru ca să nimicești cultura locală, să sabotezi forțele politice pronăționale, să abordezi o atitudine rasistă față de nativi? Ce fel de „mîndrie națională” și superioritate poate să se bazeze pe exterminarea tuturor popoarelor vecine? Basarabia a fost supusă unui genocid comparabil cu

Cambodgia, unde între 1940 și 1954 a fost exterminat 1 milion de oameni dintr-o populație totală de 2 milioane, incluzând floarea națiunii, iar apoi timp de jumătate de secol au fost cultivați și promovați oameni de o crasă imoralitate. Situația noastră actuală este o consecință a acestui proces de dezumanizare și contraselecție a elitelor. Unii ar trebui să își asume responsabilitatea în fața istoriei, pentru ceea ce au săvârșit. Sîntem nevoiți să constatăm că situația noastră este întreținută, așa cum spuneam, și de atitudinea tolerantă a unor politicieni occidentali. De exemplu, un demnitar european a declarat recent că „... Moldova ar trebui să respecte drepturile minorităților, în special cele lingvistice” și că „... numai atunci populația Transnistriei va dori să se reunească cu Moldova”. Este oare aceasta ignoranță sau parțialitate intenționată? Occidentalii nu se grăbesc să condamne comunismul, care timp de jumătate de secol a amenințat întreaga lume, și chiar demonstrează uneori simpatie pentru comunism. Constatăm că există chiar occidentali care abordează o atitudine rasistă și ipocrită față de basarabeni și față de români în general.

8. Se mai „poartă” la tinerii de azi radicalismul, spiritul de revoltă, anarhia, sau mai degrabă conformismul, prudența, ipocrizia, aranjamentele mercantile?

Noțiunea de generație este una convențională, în fiecare generație este prezent întregul spectru de calități omenești. Marea problemă e care dintre aceste calități vor domina.

Adnotare pentru editură

Marcel Gherman - „Generația Matrix”

Volumul include scurte eseuri publicate în mare parte în cadrul rubricii „Trenduri” din revista *Contrafort* și se referă la tendințe artistice recente și idei de actualitate. Textele respective abordează atât teme ale artei culte, cât și mai ales subiecte ce țin de așa-numita contracultură a tinerilor, explorându-le și valențele de fenomene sociale. Imprevizibilul în artă, relația dintre cunoaștere și credință, realitate și ficțiune, atemporalitate și progres, raporturile indivizilor și ale societăților cu alteritatea, mișcările milenariste, mutațiile artelor într-o lume transculturală, post-industrială sînt doar cîteva dintre temele pe care se axează autorul în demersul său eseistic. Un spațiu aparte este rezervat principiilor periplului inițiativ în ficțiunile recente și asimilării miturilor arhaice de către noua realitate digitală, trasînd tranziția de la șamanism la technoșamanism, de la Zen buddhism și *Dreamtime*-ul aborigenilor australieni la realitate virtuală și Internet. Cartea este structurată pe cinci segmente. Prima parte, *Noua realitate mediatică*, explorează peisajul mediatic actual, luînd ca bază fenomene artistice concrete, în eseuri precum „Filmul cyberpunk și mitul secolului 21”, „Ofensiva neo-gothic-ului: Spre un nou Frankenstein”, „Egotrip: Între Hitchcock și Verhoeven”, „Imago Mundi Nova: Arta multimedia azi”, „Efectul

fluturului”. Partea a doua, *Periplu și mit*, conține texte ce au ca temă periplul inițiativ, precum „Întoarcerea în Eden”, „Cunoaștere și credință”, „Atemporalitatea orientală și progresul occidental”, „Al patrulea element”, dar și materiale ilustrative precum „H.R. Giger: Un explorator al tenebrelor” sau „Filmul nipon de la *jidaigeki* la *anime*”. Al treilea compartiment al volumului, *Paradigme muzicale*, include eseuri precum „O istorie a muzicii electronice”, un text de inițiere ce pune în valoare aspecte inedite ale acestui gen, texte teoretice ca „Între minimalism și maximalism” și „Tirania melodiei...”, scurte profiluri ale unor personalități muzicale ca Jerry Goldsmith sau Viktor Țoi, precum și textul „Mărturisirile unui cibernaut”, care descrie propria experiență de muzician a autorului. Partea a patra, *Oameni și idei*, conține portrete ale unor gânditori moderni: Alvin Toffler, Francis Fukuyama, Marshall McLuhan, Jean Baudrillard și Andy Warhol. Și în sfârșit al cincilea compartiment, *Fervori milenariste*, analizează diverse aspecte ale societății moderne în texte precum „Momentul Y2K și muzica *industrial*”, „Know your foe...” sau „Despre libertate”.

